JOC FULL CODENAME PANZERS: COLD WAR STRATEGIE PE PÂINE.

LEVEL

FORMULA RACING CU MIHAI MARINESCU

TOMB RAIDER

DEAD SPACE 3 CRYSIS 3 DMC DEVIL MAY CRY DRAGONBORN

DESPRE JOCURI ANTRENOARE DE UCIGAȘI

MARTIE 2013 Preț 14.99 lei



Contact Departament Distribuție: 0741-248.348, info@3dmc.ro

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
Marin Nicolae (ncv)
Radu Sorop
Ovidiu Manciu (Aidan)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.



LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/ediție



D-ALE PRIMĂVERII

LEVEL sosește puțin mai târziu decât luna trecută, dar eu zic că a meritat. Tomb Raider a reușit să prindă ediția, ba chiar și coperta, iar asta înseamnă mai mult conținut de actualitate pentru voi, cititorii. Sună bine, nu-i așa? Cu scuzele de rigoare...

Altfel, primăvara este cât se poate de darnică cu noi în materie de jocuri, ba chiar și anunțuri mai mult sau mai puțin așteptate cu degetele încrucișate, căci consola PlayStation 4 a fost, în sfârșit, anunțată. Pofticioșii sunt invitați să se bucure de ea începând cu luna decembrie a acestui an. Ce ne va aduce ea de Crăciun, aflați din înregistrarea video a conferinței de presă susținute de reprezentanții Sony (și prietenii) pe această temă. Găsiți filmul pe DVD.

Personal, nu sunt foarte entuziasmat de grila de start pe care au afișat-o cei de la Sony: nicio "bombă", nimic nemaipomenit de inovator. Ce-i drept, însă, până la iarnă se pot schimba multe. Puteau măcar să ne arate puțin și consola. Ba chiar și interfața este încă în lucru... Și atunci, de ce graba asta? Oare pentru că urmează anunțarea consolei Xbox 720, concurentul direct? Pentru că, în aprilie, s-ar putea ca cei de la Microsoft să ne facă o ofertă mult mai atractivă, mai completă. Poate chiar să le-o ia, din nou, înainte. Eu unul, aștept cu mare interes.

■ **KiMO**

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 Tomb Raider
2 DmC
3 Antichamber



cioLAN
1 Dead Space 3
2 Tomb Raider
3 DmC



Marius Ghinea
1 TES V: Dragonborn
2 Hama uRage xPlode
3 Antichamber



ncv
1 Zen Pinball 2
2 Antichamber
3 Tomb Raider



Radu Sorop
1 Antichamber
2 Proteus
3 Miasmata

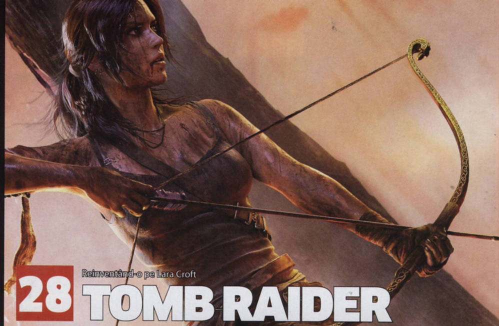


Aidan
1 Tomb Raider
2 DmC
3 The Real Texas



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.













CODENAME: PANZERS COLD WAR



Tempelhof, Berlin, zorii zilei de 8 aprilie 1949. Un conflict armat major stă să izbucnească între puterile vestice și blocul sovietic. Armata Roșie este mult mai puternică decât era la finele celui de-Al Doilea Război Mondial, iar asta îi face pe liderii sovietelor să se considere în avantaj. Tot ce au de făcut este să aștepte momentul potrivit, care vine odată cu așa-zisul incident Tempelhof: coliziunea accidentală dintre un avion de transport american și unul de vânătoare, aparținând rușilor, deasupra principalului aerodrom al Berlinului. Pe ruși nu îi interesează ce s-a întâmplat cu adevărat, ci doar că incidentul s-a soldat cu pierderea unui aparat sovietic și a pilotului care îi ținea manșa, drept pentru care, după nici 12 ore, pământul de sub capitala Germaniei se zguduie sub salvele unui război care nu ar fi trebuit să existe: un conflict armat între doi foști aliați, pentru Europa și supremație. Al Doilea Război Mondial nu mai este decât o simplă amintire acum, când Războiul Rece tocmai a început...

Principala mecanică de joc se bazează pe capturarea punctelor de interes strategic, care îl răsplătesc pe jucător cu puncte de prestigiu sau oferă control asupra unor tehnologii utile, cum ar fi radarul, sau a unui helipad, destinat alimentării cu trupe. Nu este necesară construirea unor baze sau altor structuri militare. Există un număr maxim de trupe ce pot fi utilizate în fiecare misiune și prea puține ocazii pentru a ordona suplimentarea lor, așa că va trebui să folosiți cu chibzuință fiecare tanc, soldat și transportor aflate în dotare. Dar, cu prețul unui anumit număr de puncte de prestigiu, vă puteți echipa „din mers" vehiculele și infanteria cu diverse arme și echipamente noi, schimbând oricând tactica, în funcție de necesități. De unde rezultă că jocul are mai multe în comun cu Company of Heroes decât cu Red Alert 3 – mai ales din punctul de vedere al managementului resurselor –, iar asta nu este rău. Codename Panzers: Cold War pune accentul pe acțiune.



Engine-ul Gepard 3 permite, la rândul lui, distrugerea unui număr insemnat de obiecte și structuri de pe hartă, ceea ce îl face foarte atrăgător în rândul amatorilor de anihilări totale. Iar pentru un joc care a fost cât pe ce să nu apară pe piață, Codename Panzers: Cold War este o experiență doldora de recompense, ceea ce-l face să merite și atenția altor jucători, nu doar a fanilor hardcore.



WORLD OF TANKS ROLL OUT

World of Tanks este un MMO action team game dedicat bătăliei blindatelor. Pătrunde în lumea luptelor epice din al doilea război mondial cu un arsenal ce include mai mult de 300 de blindate din SUA, Germania, Franța și Uniunea Sovietică, detaliate până la cel mai mic amănunt.

Un sistem flexibil de upgrade-uri permite încercarea tuturor vehiculelor și armelor prezente în joc. Indiferent dacă preferi să-ți distrugi adversarii cu tancuri ușoare, rapide și manevrabile, să faci breșe adânci în liniile inamice folosind tancuri medii, să utilizezi forța giganticelor tancuri grele pentru a elimina blindatele adversarului sau chiar să devii un artilerist de elită folosind obuziere grele, fiecare unitate de luptă are avantajele sale.

Însă, chiar dacă ești un comandant de tanc ireproșabil, nu este de ajuns pentru a câștiga! În World of Tanks, totul depinde de munca în echipă. Victoria se obține prin combinarea aptitudinilor tale de luptă cu cele ale celorlalți membri ai echipei tale, fiecare cu un rol bine definit în cadrul bătăliei.

Mai mult, o diversitate de genuri se dezvăluie prin parcurgerea jocului, augmentate de grafică și efecte audiovizuale.

Simulator. Modelele de tancuri autentice și caracteristicile lor tehnice oferă senzația de realitate a unui comandant de tanc pe câmpul de luptă.

RPG. Armura ta nu este doar o protecție împotriva obuzelor – poți să folosești o varietate de upgrade-uri pentru a-i îmbunătăți performanțele.

Action. Ia parte la operațiuni complexe pentru a identifica, urmări și distruge unitățile inamice și angajează-te în bătălii unu la unu în care viteza de reacție este esențială.

Strategie. Există o singură regulă simplă de urmat – nu încerca să fii un erou solitar! Pentru a câștiga, plănuiește o tactică de luptă și deleagă responsabilități colegilor de echipă.

Un sistem de luptă dinamic. Jucători noi pot intra în bătălie în mai puțin de un minut! Trebuie să ai sânge rece, să fii îndrăzneț și flexibil pentru a-ți asigura reușita.

Bătălii de blindate memorabile. Lupte intense ce implică până la 30 de vehicule se desfășoară pe o varietate de terenuri, de la câmpii la dealuri și păduri, fără a omite deșerturile sau zonele industriale. În funcție de locul bătăliei, poți elabora o multitudine de tactici – atacuri rapide și de scurtă durată, operațiuni pe flancuri și de încercuire sau atacuri diversioniste menite să creeze confuzie adversarului.

World of Tanks face parte dintr-o serie de jocuri MMO dedicate celui de-al doilea război mondial, alături de World of Warplanes și World of Battleships. Cele trei jocuri se vor uni în curând pentru a crea un univers de gaming complex, cu milioane de jucători. Vei putea, prin operațiuni economice simple, să-ți transferi resursele de la un joc la altul. Mai mult, o singură hartă globală va permite crearea unor echipe de tanchiști, piloți și pușcași marini cu care să-ți asiguri victoria!

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG



Ubisoft a anunțat în mod oficial următorul titlu din serie, precizând că acțiunea se va petrece pe la 1715, în Caraibe, și că eroul principal va fi Edward Kenway, tatăl lui Haytham Kenway (Assassin's Creed III) și bunicul Ratonhnhaké:ton. Nu vor lipsi pirații, luptele navale și nici chiar vânătoarea de balene, cu toate că PETA s-a împotrivit îndeletnicirii, pe motiv că ea ar fi acum interzisă. Cuvântul cheie este ACUM, așa că n-au decât să arate cu deștu-n altă parte, pentru că cei de la Ubi s-au declarat de neclintit în decizia lor, din dorința de a reda cât mai corect din punct de vedere istoric acea perioadă.

Desmond Miles, protagonistul seriei de până acum, care obișnuia să retrăiască existențele premergătorilor săi prin intermediul sistemului Animus, nu va mai face parte din peisaj. Aparent, locul lui va fi luat chiar de către... jucător. Foarte posibil să fie o dronă de cercetare, un angajat al Abstergo Ent., la rândul ei o divizie a Abstergo Industries, care servește drept paravan pentru Ordinul Templierilor. La fel de posibil, poate fi un turist virtual în căutare de senzații tari, care apelează la sistemul de genul Total Recall din pur amuzament, fără a bănui că experiența sa va fi deturnată în scopuri necurate.

Oricum ar fi, campania solo va oferi nu mai puțin de 50 de misiuni, numai bune de parcurs din perspectiva unui răzvrătit, pirat cu acte în regulă și căpitan al propriului său vas: The Jackdaw, care va putea fi îmbunătățit constant prin diverse upgrade-uri. Așadar, bătăliile navale se întorc și mai furioase.

Black Flag vine pe 1 noiembrie pentru sistemele din actuala generație, iar în 2014 pentru Xbox 720 și PS4. Ca fapt divers, anul 2013 ne va aduce și un nou Assassin's Creed pentru PlayStation Vita, iar versiunea pentru PS3 va include 60 de minute exclusive de joc.

Detalii pe **www.level.ro.**







Cel mai important eveniment dedicat pasionaţilor de benzi desenate, animaţii, jocuri video, dar şi seriale Tv şi filme ajunge pentru prima dată în România. Este vorba de „Comic Con"– conceptul care stă la baza celebrelor convenţii San Diego Comic Con International sau New York Comic Con.

Convenţia East European Comic Con va avea loc la Bucureşti, în perioada 30-31 Martie 2013, la Palatul Naţional al Copiilor, propunându-şi să adune tinerii pasionaţi de celebrele benzi desenate americane comics, jocuri video, animaţii şi benzi desenate japoneze, filme şi seriale TV.

În cele două zile de Comic Con vizitatorii vor putea asista şi participa la diverse concursuri, proiecţii video, sesiuni speciale cu celebrităţi din lumea cinematografică şi cea a benzilor desenate, precum şi să-şi achiziţioneze produse specifice acestui gen de eveniment. Prima ediţie îi va avea ca invitaţi de onoare pe actorul John Rhys-Davies, care a interpretat rolul lui Gimli în Lord of The Rings, şi pe actorul Finn Jones din serialul HBO Game of Thrones.

Printre competiţiile organizate la Comic Con se numără celebrul concurs de costume Cosplay, unde participanţii interpretează o mini-scenetă, purtând costumul unui personaj de bandă desenată, joc video, animaţie sau film şi imitându-i cât mai bine gesturile şi comportamentul; un concurs cu întrebări şi răspunsuri (Quiz) pentru persoanele pasionate de serialele tv, comics şi jocuri video şi un concurs de desen.

Concursurile de jocuri video sunt nelipsite la orice Comic Con. De aceea, se vor organiza în cadrul convenţiei, alături de Electronic Sports League Romania (ESL), cea mai mare competiţie de jocuri video din acest an. Astfel, la East European Comic Con vor exista competiţii de League of Legends, Counter-Strike sau FIFA 2013, jocuri care au devenit extrem de populare nu numai în ţară, dar şi în afară. Vor exista însă şi competiţii de jocuri pentru alte platforme.

Detalii pe www.comic-con.ro

PLAYSTATION 4 FACE OCHI

În cadrul celei mai recente conferinţe de presă, pe care o puteţi urmări şi de pe DVD-ul acestei ediţii, Sony a anunţat iminenţa lansării noii console în preajma sărbătorilor de iarnă din acest an. PS4 vine cu grafică şi viteză mult îmbunătăţite, personalizare inteligentă şi capabilităţi sociale integrate, iar prin includerea tehnologiei cloud în PlayStation Network, suntem asiguraţi că ne vom putea bucura de jocuri oriunde şi oricând vom dori.

Noua consolă este construită în jurul unui procesor special cu 8 nuclee x86-64 şi a unui procesor grafic de ultimă generaţie, ce conţine un aranjament unificat de 18 unităţi de calcul, care, împreună, generează o putere de calcul de 1.84 Teraflops, ce poate fi folosită pentru redarea grafică, sarcinile de simulare sau combinaţii între cele două. Pe lângă acestea, mai dispune de 8 GB de memorie unificată de tip GDDR5, ce asigură sistemului o lăţime de bandă de 176 GB/secundă.

Consola va putea fi folosită în compania unei game largi de device-uri, inclusiv tablete bazate pe iOS şi Android şi smartphone-uri, prin intermediul unei aplicaţii speciale. Din înregistrarea video de pe DVD veţi mai afla şi cu ce jocuri se va lăuda la lansare, cel mai impunător dintre acestea fiind, de departe, Killzone:



Shadow Fall. Nicio imagine cu consola în sine însă, ci doar o prezentare a controller-ului.

Detalii pe **www.level.ro.**

FORMULA RACING
CU MIHAI MARINESCU

Adevărul de la poalele Tîmpei

Aparent, Brașovul nu este locul în care să se petreacă ceva, orice. Mă rog, oameni care se străduiesc să facă una și alta sînt, dar eforturile găsesc greu ecouri, mediatizarea diverselor inițiative, activități și evenimente care aduc ceva în plus vieții liniare a brașoveanului fiind deseori deficitară spre vag existentă. Nu că m-aș plînge prea tare, deoarece fac parte din categoria binecuvîntată a celor care sînt fericiți cu foarte puțin – mie unuia, o plimbare prin orașul meu și împrejurimile sale îmi aduce aproape tot ceea ce aș putea cere de la acesta, and then some.

De altfel, asta și făceam, mă plimbam, într-una din zilele înnegurate de început al acestui an, cînd moina apăsa asupra orașului – una din crizele meteorologice care împing treptat, pe majoritatea brașovenilor, către reumatismul final. Bineînțeles, însoțitor îmi era Paco, căruia îi sînt cel mai bun prieten, deoarece mi-e cîine. Și cum numitul Paco (atunci cînd nu îl duc pe Tîmpa) preferă să fie plimbat pe promenada de la Turnuri, drumul de întoarcere mă aduce întotdeauna prin Livada Poștei, capăt de linii de autobuz, loc al Bibliotecii Județene și al Casei Baiulescu (hint: acolo găsiți și multe cărți ale lui Terry Pratchett, la Biblioteca Centrului Cultural Englez), dar și al vechii clădiri a Rectoratului.

Lîngă aceasta din urmă se cască o coborîre către un pub. La capătul treptelor, luînd-o spre stînga, ajungi în fața ușii ce te duce sub Rectorat, într-o pivniță spectaculos reformată, amenajată și decorată sub numele destul de cunoscut brașovenilor de Formula Pub. Da, tematica acestui pub este surprinzătoare – nu e vorba de fotbal aici, ci de motorsport, te și întrebi cum este posibil așa ceva în România...

No, după cum vă spuneam, tocmai treceam, cîinele meu și cu mine, pe lîngă Rectorat, cînd, lîngă intrarea către Formula Pub, ochii mi-au căzut pe un automat de cafea, iar respirația mi s-a tăiat. Nu, nu vă imaginați că emoția supremă a băutului unei cupe de plastic umplute cu lichidul semioribil produs de astfel de dispozitive m-ar fi covîrșit – sînt un băutor de cafea ale cărui pretenții nici măcar nu vi le puteți imagina. Altceva îmi reținuse aerul în plămîni, între inspirație și expirație: un



Pe Spa Francorchamps, indreptîndu-mă către virajul Rivage.

afiș lipit de pomenitul automat de „cafea".

Mă știți deja, îmi plac foarte mult simulatoarele auto. Nu sînt foarte bun, timpii mei pe tură lasă mult de dorit, mediocritatea mă caracterizează, dar asta nu mă oprește din pasiunea mea, pentru că și un prost poate să iubească. Da, așa iubesc eu simulatoarele auto, ca un prost, fără de speranță că ele îmi vor împărtăși dragostea, că îmi vor returna rezultate, faimă, recunoaștere în nișa restrînsă a pasionaților. Atîta bucurie, cîtă mi se strecoară în suflet dîndu-mă pe o mașină care îmi place într-un simulator de calitate, îmi este îndeajuns.

Vă dați seama, deci, că mi-a sărit inima din piept cînd, privind afișul lipit de automatul de cafea, am recunoscut o imagine pe care nu m-aș fi așteptat să o văd expusă în public, cu atît mai puțin în Brașovul nost' anost (dar atît de frumos). Deodată, toată apăsarea plumburie a moinei ce se lăsase peste oraș s-a risipit, s-a ridicat de pe ochii și inima mea: în afiș vedeam două mîini ținînd un volan, într-un monopost de Formula 2, într-un simulator auto. Imaginea era un screenshot din rFactor 2!!!

Și totuși, există!

Uitîndu-mă pe afișul cu pricina, am observat o adresă de net. De cum am ajuns acasă, am intrat pe pagina respectivă, aflînd că zilnic, între orele 16.00 și 21.00, te poți programa pentru o sesiune de racing în simulator. Yup, tocmai aflasem că în orașul nostru este un simulator auto profesional, axat, din cîte îmi dădeam seama, pe monoposturi din cele pe care a concurat Mihai Marinescu. Dacă vă întrebați cine este Mihai Marinescu, mergeți pe Wikipedia și căutați. De asemenea, o vizită pe mihai-marinescu.ro nu ar strica deloc.

Eu vă voi spune doar că Mihai Marinescu are la activ participări mai mult decît meritorii în curse de karting, de Formula Renault și BMW, de Formula Master și Formula 3 britanică. Însă monopostul în care pilotul român a obținut cele mai frumoase rezultate ale sale de pînă acum este cel de Formula 2, de care se leagă victorii, pole position-uri și best lap-uri care i-au asigurat deja un loc între cei mai buni exponenți ai sportului cu motor românesc.


„Calcă vibratorii perpendicular, altfel o să te rotești!"

Și da, eu sînt fan, i-am urmărit omului cariera încă de pe la începuturi, la modul la care dădeam radioul mai tare cînd auzeam la știrile din sport despre el sau la care dădeam întotdeauna clic pe o știre online ce cuprindea informații despre cursele și rezultatele sale. Cînd la televizor au început să fie transmise competițiile la care era prezent Mihai Marinescu, făceam tot posibilul să fiu acasă pentru a urmări totul în direct, spre ușoara disperare a jumătății mele, imperceptibil pricepută la motorsport, ce nu putea înțelege entuziasmul cu care apăream subit lîngă ea, zbierînd încîntat „A CÎȘTIGAT AL NOSTRU!!!", cum am făcut și în ziua de octombrie în care omul și-a adjudecat prima victorie în Formula 2, la Monza.

Vă dați seama, deci, ce emoție m-a cuprins în momentul în care, dîndu-i telefon lui KiMO ca să-i comunic marea mea descoperire – „Băi, e un simulator auto pe bune la noi în oraș, hai să scriem despre el!" –, omul mi-a răspuns calm: „Am vorbit deja cu Mihai Marinescu, săptămîna viitoare mergem acolo să îl întîlnim și să ne dăm în monopost". Wow, you got to give it to KiMO, omul e deseori cu un pas sau mai mulți înaintea mea la faze din astea...

Coborîrea

În ziua stabilită, am coborît treptele care duc în Formula Pub, unde am descoperit, înainte de toate, că aș fi capabil de ceva fapte necinstite pentru a pune mîna pe unele din afișele cu Le Mans de pe pereți... Dar nu am zăbovit prea mult benoclîndu-mă la acestea, pentru că, în partea din spate a pub-ului, am văzut, dincolo de un perete de sticlă transparent, un monopost – de Formula Renault, am aflat mai tîrziu, folosit de Mihai Marinescu acum cîțiva ani.

Acolo, în separeul dedicat simulatorului, am fost primiți de Mihai, căruia i-am strîns cu timiditate mîna, gîndindu-mă că edificiul biologic pe care îl aveam în fața mea a mers cu viteze în preajma a 300 km/h, pe circuite celebre, în condiții de nemiloasă competiție. Era primul astfel de om pe care îl vedeam în carne și oase –

și trebuie să recunosc nu doar că m-am relaxat instantaneu percepîndu-i deschiderea spre comunicare și modestia, dar l-am privit cu genuină simpatie din momentul în care indicatoarele detectorului meu de oameni pasionați au început să bată violent spre roșu. Totul, în locul cu pricina, vibrează de pasiunea pentru sportul auto a omului care motorizează simulatorul din Formula Pub, și ocaziile de a simți o astfel de stare nu sînt niciodată prea multe, mai ales în țara noastră.

Înălțarea

KiMO mă cunoaște bine, știe că sînt nerăbdător și agitat ca un copchil mic atunci cînd e vorba de pasiunile mele, așa că m-a lăsat să fiu primul care încearcă simulatorul (mulțumesc!). Mihai ne-a cerut să ne schimbăm încălțările noastre de stradă cu unele ușoare pe care le avea acolo. Well, gînd la gînd cu bucurie, eu am preferat să rămîn în ciorapi, pentru că așa mă dau în jocurile de simulare auto acasă – cumva, simți mult mai bine pedalele.

M-am așezat apoi în monopost, în poziția aceea aparte, specifică, atît de diferită de cea din mașinile de raliu sau clasă GT. Trebuie să spun că este o poziție neașteptat de naturală, mi s-a părut foarte comodă și potrivită forței necesare pentru a acționa pedalele și volanul. A, da, volanul, este detașabil, cînd intri în cockpit și cînd ieși din acesta trebuie să îl scoți din soclul direcției, foarte fain detaliul, îți dă senzația urmării unui ritual străvechi, acest gest specific piloților de monopost pe care l-ai văzut de atîtea ori executat în transmisiile TV ale curselor. Și pentru ca trăirea să fie completă, am primit și o pereche de mănuși de pilotaj, din acelea adevărate...

Cînd am pus mîinile pe volan, mă simțeam confortabil, volanul are forma perfectă, mîinile ți se prind de el la fel de firesc ca de țîța mamei cînd erai prunc, mănușile dau o senzație de control și putere, pedalele, le apeși și simți plăcut tensiunea sporită din ele, iar ecranul din fața ta este triplu, oferind o perspectivă largă și realistă. Mihai m-a întrebat ce preferință aș avea în materie de circuite și i-am răspuns cu glas ușor răgușit: „Spa!"

Și, din momentul în care am auzit „Gata, poți porni!", pînă cînd m-am ridicat din monopost, nu a mai fost timp. Yup, totul parcă a fost suspendat într-o singură secțiune transversală prin fracțiunea de secundă. Probabil că în jurul meu Lumea a continuat să existe, Pămîntul să se rotească în jurul propriei axe și al Soarelui, Consiliul de Securitate al ONU o fi dat vreo directivă, 576 de copii s-au născut pe teritoriul Burkinei Faso, Vasile a pus lapte pisicii, două lucrătoare în domeniul marketingului au descoperit că sînt surori și zmeura a înghețat în congelator, pe undeva. Dar, pentru mine, Lumea a reînceput să existe numai după ce am încheiat prima mea sesiune de teste la Spa Francorchamps, într-un monopost de Formula 2, pe simulatorul Formula Racing al lui Mihai Marinescu, din Formula Pub.

Dopamină, serotonină, adrenalină

Fără îndoială că una din cauzele producerii cocktailului de substanțe pe care ți-l servește creierul în momentul în care „te dai" pe simulator, și care inițiază senzația suspendării timpului exterior și a accelerării propriului ceas intern, ține de ceea ce vezi. Cele trei ecrane nu sînt doar mari, ci și perfect amplasate pentru a oferi o imagine 1:1 cu ceea ce vede un pilot în



Volanul oferă feedback vizual pentru mai mulți parametri importanți.

rwealitate, dintr-un monopost. La realismul vizual contribuie și reglajul de FOV (Field Of View), numai bun ca să percepi integral ce înseamnă să abordezi un viraj în urcare spectaculoasă, precum Eau Rouge de la Spa.

Este adevărat că grafica propriu-zisă nu este din cele fotorealiste – la acest capitol un arcade actual este, fără îndoială, mai bun. Dar nu acesta este scopul simulatorului de față, să îți ia ochiul cu texturi de înaltă definiție și efecte de iluminare de DirectX 11. Bazat pe programul de simulare auto profesională rFactor Pro de la ISI, Formula Racing excelează prin numărul de parametri ce caracterizează comportamentul mașinilor, prin felul în care se poate trasa o pistă cît mai realist, prin mijloacele de monitorizare și control al performanței piloților, prin interfața cu utilizatorul și posibilitățile de configurare a elementelor de force feedback.

Și, uite-așa, ajungem și la cauza principală a stării fizice și psihice inegalabile pe care o simți în acest simulator: interacțiunea fizică cu mașina și pista de rulare. Atît volanul, cît și pedalele oferă force feedback, și o fac la un nivel pe care eu nu mi l-am imaginat pînă în momentul în care am încercat Formula Racing-ul lui Mihai Marinescu. În primul rînd, este vorba de un serios angajament fizic. Motorul responsabil pentru force feedback-ul din volan este unul nu doar foarte puternic, dar și capabil de reacție extrem de rapidă. Deși puterea lui a fost reglată ca pentru un neofit, la vreo două treimi din cea reală, trebuie să recunosc faptul că a trebuit să-mi folosesc serios musculatura aproape a întregului corp ca să pot stăpîni demența de monopost în care mă aflam. Practic, diferența între forța și viteza de reacție a volanului din acest simulator și ceea ce simți la un volan destinat jocurilor este diferența dintre un echipament industrial de mare precizie și un gadget electronic de nivel consumer.

Sparing partner

Deoarece mașina recreată de Mihai pe care m-am dat era chiar monopostul de Formula 2 folosit de el, nu aveai servodirecție, puterea era mare și greutatea mică. Asta face ca mașina să poată fi controlată numai prin forța fizică a pilotului, fără nici un alt ajutor mecanic. Pur și simplu, ești în priză directă cu toate forțele care acționează asupra coloanei de direcție – și forțele astea sînt mari. Adăugați și smuciturile bruște, foarte numeroase, precum și efectul giroscopic al roților, care au tendința să-și păstreze planul de rotație, cînd tu vrei să iei o curbă: ceea ce rezultă este o dinamică fără răgaz a tuturor parametrilor mecanici ai monopostului, pe care tu o resimți fizic la nivelul cel mai bazal. De altfel, cînd m-am ridicat din postul de pilot, după prima rundă pe Spa, mă simțeam ca și cum aș fi fost sac de box pentru monopostul de sub mine, în tot acest timp.

Dar să nu vă închipuiți nici o clipă că asta e de rău. Nope, asta este de foarte bine spre excelent, pentru că legătura nemijlocită cu forțele ce acționează asupra mașinii înseamnă ceva foarte important: anume că, odată ce sistemul tău nervos se educă pe acel monopost, vei avea un control sporit, neintermediat, direct, asupra vehiculului pilotat.

De aceea, din start l-am rugat pe Mihai să nu îmi pună nici un fel de assist, de ajutor automat în conducerea mașinii, am vrut să înțeleg cît mai bine ce înseamnă o simulare pe bune. Iar asta în pofida faptului că experiența mea în monoposturi este aproape nulă – ați observat că nu scriu niciodată despre titluri de Formula 1 și că nu vedeți screenshoturi cu monoposturi în articolele mele, eu mă dau îndeobște pe muscle car-uri, Porsche-uri și mașini vechi din Power & Glory.



Cu toate acestea, sau poate tocmai mulțumită acestui fapt, bestia de Formula 2 a lui Mihai Marinescu nu m-a luat complet pe nepregătite. Este atît de instabilă la limită, necesită contravirări atît de rapide (aproape preemptive) ca să o redresezi, încît m-am simțit pe un teritoriu relativ familiar. Evident, frînarea nu am putut să o deprind la nivelul decenței în puținul timp în care am rulat, dar începeam să o simt, forța necesară la apăsarea pedalei este mare, însă te ajută să percepi în picior logica frînării, să o controlezi.

Așa se face că, după cîteva ture de circuit în care am reușit să fac un număr impresionant de piruete lipsite de grație, am început să țin mașina pe pistă. Să nu vă imaginați că asta înseamnă că am fost în stare să și



Perspectiva oferită de cele trei ecrane este spectaculos de realistă.

urmez linia ideală în viraje... Nu, nici pe departe, munca fizică necesară simplului fapt de a rula pe pistă și nu în afara ei este suficientă ca să te țină cu totul ocupat – linia ideală este ultima grijă, un obiectiv îndepărtat de care te vei apropia cîndva, cînd vei fi capabil să faci monopostul ăsta nărăvaș să te asculte.

Și totuși, cred că de vreo două ori mi-am îndeplinit obiectivul inițial: am trecut prin Eau Rouge în viteza a cincea, cu pedala de accelerație (aproape) la podea. Yessss!!! Am reușit asta, iar fericirea pe care am simțit-o nu poate fi descrisă în cuvinte.

Scanerul uman

Cu toate că starea de beatitudine în care m-am ridicat din monopost a ținut vreo patru ore după aceea, am reușit să mă adun suficient cît să-i pun unele întrebări lui Mihai Marinescu, deși mult prea puțin față de cît ar fi fost necesar în prezența unui asemenea izvor de informație din motorsport. În timp ce KiMO trecea prin aceleași viraje ca și mine cu cîteva minute în urmă, am vrut să aflu despre piste: sînt scanate laser?

Mihai mi-a spus că numai o parte dintre ele sînt create pe această cale. Nedumerit, am continuat: și atunci cum obții realismul necesar? Simplu, mi-a răspuns Mihai, din propriile mele amintiri și din telemetrie. Adică, omul se dă pe pista reală, îi simte starea, îi reține denivelările și știe unde trebuie să opereze modificări în modelul virtual al acesteia. Iar pentru a spori precizia unei asemenea delicate operațiuni se folosește de datele de telemetrie furnizate de mașină în timpul sesiunilor de antrenament, calificare și cursă din realitate, care îi oferă detaliile necesare despre pistă pe parcursul liniei ideale de abordare a acesteia. A, și încă un amănunt – treaba asta trebuie făcută anual, pentru că pistele „lucrează", sînt vii, suprafața lor se schimbă mai mult sau mai puțin subtil, de la un sezon competițional la altul.

De ce este necesar un asemenea nivel al detaliului reconstituirii unei piste? Pentru că simulatorul Formula Racing este folosit de Mihai Marinescu pentru propriul lui antrenament. Deci, totul trebuie să fie cît mai aproape de adevăr. Și de aceea nu doar pistele, dar și monopostul este recreat la marele amănunt și la o cît mai mare precizie de către Mihai – iar faptul că omul este atît pilot, cît și inginer, este un avantaj de care merită să profiți. Pentru că simulatorul din Formula Pub este disponibil și publicului, zilnic, după o programare prealabilă. Suma necesară nu este tocmai mică, dar aici eu am două observații de făcut, fiecare pentru un public țintă diferit.

O nișă lărgită

Mihai spune că simulatorul se adresează atît profesioniștilor care vor să-și îmbunătățească performanțele de pilotaj, cît și amatorilor. Well, pentru un profesionist cheltuiala presupusă de folosirea unei asemenea unelte de testare și învățare se numește investiție, și nu este deloc mare dacă privești lucrurile din această perspectivă.

Pentru un amator, o sesiune pe simulatorul Formula Racing este, probabil, experiența cea mai apropiată de realitate pe care o va avea vreodată relativ la cursele de mașini. Și din perspectiva asta, dacă ești cu adevărat un iubitor al sportului cu motor, Formula Racing își merită banii – senzația este inegalabilă.

Sau poate că ești tînăr, ai viața înainte, poate faci deja karting și vrei să mergi mai departe – iar părinții tăi te pot susține financiar. Și în această situație, mai ales că Mihai face și coaching pentru cei care îi folosesc simulatorul, nu ai decît de cîștigat. Hell, pînă și un hodorog ca mine, ce nu mai are nici o posibilitate de a ajunge vreodată într-o mașină de curse reală, a fost îndrumat pe ici și pe colo, de Mihai, și tare mi-a fost de folos. Deoarece, după KiMO, m-am dat din nou în simulator, de data asta pe Monza (circuit pe care îl urăsc visceral, este mult prea greu pentru mine, ca și Imola, de altfel), pentru a simți cum stau lucrurile pe un circuit scanat laser.

Văzînd că mă descurc pe Monza ca un pui de rață ce interpretează Rammstein la Opera Scala din Milano, Mihai s-a apropiat de monopost și a început să-mi dea indicații, în special privind frînarea. Wow, dacă stai și asculți, încercînd să te disciplinezi în conformitate cu sfaturile pe care ți le dă un om care știe, rezultatele încep să se vadă. Timid, în cazul meu, dar, măcar, Parabolica am ajuns să o iau aproape cum trebuie, după cum mi-a spus ulterior Mihai, consolator... A, și încă o chestie am prins de la Mihai Marinescu: cînd mergi în viteză, calcă vibratoarele perpendicular pe cocoașele acestora, dacă vrei să nu faci o piruetă. Faptul că în multe jocuri de simulare nu am simțit necesitatea unei asemenea indicații, în timp ce pe Formula Racing a fost primul lucru pe care a trebuit să-l deprind, spune multe despre complexitatea și realismul simulatorului lui Mihai Marinescu.



The Day After

În ziua următoare coborîrii noastre în simulatorul din Formula Pub, trezindu-mă la capătul unui somn bun, primul lucru pe care l-am făcut de dimineață a fost să intru în diversele jocuri de simulare auto pe care le dețin, cu o poftă nouă, pe care tocmai mi-o descopeream, de a mă da într-un monopost. După mai multe ture în diverse modele de diverse formule, am descoperit, extrem de surprins, că nu mai sînt aceeași persoană din trecut, de dinainte de sesiunea pe simulator, adică acel Marius care dădea cu monoposturile de toate gardurile, motiv pentru care le evita cu consecvență.

Ceva se schimbase. Parcă, la intrarea într-un viraj, secundele căpătau cîteva sutimi în plus față de cele 100 „regulamentare", timpul părea, cumva, expandat. Simțeam că am spațiu mai mult de manevră, că am loc și timp să găsesc și să abordez linia ideală în viraj. Frînările îmi ieșeau mult mai bine, iar micile tendințe către derapaj păreau să nu mă mai surprindă, inițiam contravirarea aproape în prevenire, și nu la marginea catastrofei.

Lăsat o noapte de somn să rumege singur la informația primită de la monopostul de Formula 2 al lui Mihai Marinescu, sistemul meu nervos reușise să asimileze o bună parte din deprinderile sănătoase ce trebuie transformate în reflexe la pilotarea unui astfel de model de automobil de curse. Rezultatul a fost uimitor pentru mine, și cred că un pasionat de simulatoare auto ar avea cel puțin la fel de mult de cîștigat dacă ar petrece cîteva sesiuni în Formula Racing.

Mie unuia, acest simulator mi-a deschis o lume nouă în domeniul motorsportului virtual, iar acesta este numai unul din motivele pentru care îi mulțumesc aici lui Mihai Marinescu. Căci mulțumiri am să-i aduc pilotului român și pentru timpul pe care ni l-a acordat, nouă, celor de la Level, oferindu-ne ocazia de vă pune în contact cu unul din cele mai interesante proiecte de acest fel din țara noastră.

Deloc în ultimul rînd însă, îi mulțumesc lui Mihai Marinescu pentru faptul că acum pot afirma că l-am întîlnit în persoană. Și pot spune că visez la ziua în care fiecare dintre noi va cunoaște personal cel puțin un om ca Mihai Marinescu, pentru că un astfel de lucru este posibil numai pe două căi: ori nu se vor mai face pelerinaje la moaște, ci la oamenii vii care le merită, ori aceștia au devenit suficient de mulți, astfel ca România să mai aibă o șansă. Mie amîndouă variantele mi se par de bine.

Mult succes, Mihai Marinescu!

On-Line: mihai-marinescu.ro

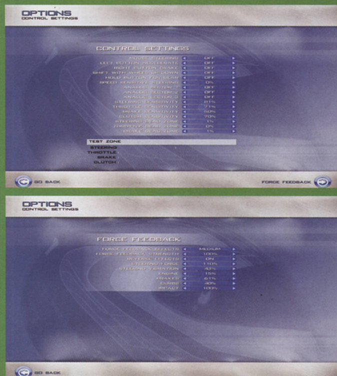

Pentru Level și cititori,
cu prietenie!
Mihai Marinescu
SIXT
rent a car
România
the Carpathian garden
Brașov
FIA FORMULA TWO
CHAMPIONSHI
KG

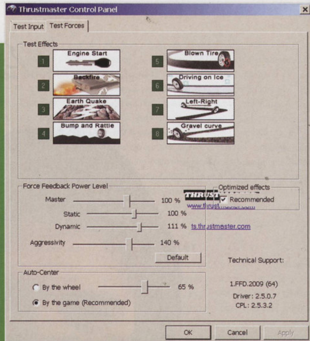
PENTRU SIMULATORUL DE ACASĂ

După sesiunea din simulatorul Formula Racing, mi-am pus întrebarea dacă pot configura un volan „de jocuri" şi un simulator dintre cele pe care le deţin, astfel încît să ajung măcar în apropierea experienţei pe care v-am descris-o în acest articol. Ei bine, după mai multe runde de încercări, după cîteva modele de monoposturi şi de configuraţii de setare, pot spune că am reuşit. Evident, nu la un nivel identic de realism, nici la aceeaşi forţă şi viteză de reacţie a sistemului de force feedback, dar măcar suficient de aproape de idee, atît cît este posibil pe un volan obişnuit, cu un joc de simulare auto.

Din perspectiva forţei, ideal ar fi un volan puternic, iar, sub acest aspect, cel mai bun model testat de mine pînă acum este Thrustmaster T500 RS, care excelează şi la capitolul rezoluţiei datelor de input şi output. Din păcate, preţul acestui volan de excepţie îmi depăşeşte cu mult posibilităţile, aşa că nu pot face un test adecvat cu acesta, deoarece nu îl am. În schimb, am încercat my best cu ceea ce deţin, adică un Thrustmaster RGT Clutch – un volan entry level mai mult decît decent.

În fereastra de configurare a driverelor volanului, în tabul Test Forces, secţiunea Force Feedback Power Level, am pus Master şi Static la 100%, Dynamic la 111% şi Aggresivity la 140%. Eram obişnuit înainte să nu pun forţele la maximum, pentru că mi se părea mai dificil să mă joc – ei bine, în realitate, la maşinile fără servodirecţie, forţa necesară este mare. Iar Aggresivity-ul, care caracterizează viteza de reacţie a volanului, „atacul" forţelor de feedback, este bine să fie cît mai mare – eu l-am lăsat la 140% ca să-mi menajez, totuşi, volanul.





Bun, după ce am configurat controlerul folosit, să trecem la jocul de simulare. Înainte de toate, ce model de monopost să aleg? Evident, primul pe care l-am încercat a fost cel de Formula 2 din rFactor 2. Well... hm... este mult prea „alunecos" faţă de modelul recreat de Mihai Marinescu, nu mi s-a părut tocmai ceea ce am simţit în simulator. Cred că ISI mai au de lucrat la modelul lor de Formula 2.

Aşa că am trecut prin mai multe simulatoare şi am ajuns la un model din netKar Pro-ul produs de Kunos Simulazioni, foarte bun, precum şi la unul din expansionul Race On al seriei Race 07 de la SimBin. Pentru voi, care aţi primit de la noi alături de revistă Race 07 şi puteţi găsi Race On deseori la ofertă pe Steam, cred că este mai relevant modelul de monopost pe care l-am găsit în acest joc de simulare. Este vorba despre Formula Master, în care, surpriză, veţi putea concura chiar într-o maşină vopsită în culorile României, pe monopostul ocupat de Matei Mihăescu – pilot român real, cu participări în Formula Master (google him, also, pls!).

No, apoi, vă vor mai fi necesare nişte setări de volan şi în secţiunea de Options/Control Settings a Race 07. Acolo, în fereastra Advanced, puneţi Steering Sensitivity pe 81% şi Throttle Sensitivity pe 71%. Este adevărat că setarea de sensibilitate a pedalelor şi volanului de 50% înseamnă input liniar, dar, din ceea ce am observat în simulator, acestea sînt mult mai „nervoase" decît atît – m-am apropiat de adevăr numai după ce am crescut semnificativ aceste valori.

După aceea, intraţi în fereastra Force Feedback şi puneţi Force Feedback Effects pe Medium, Force Feedback Strength pe 100%, iar Steering Force pe 110%. Nu vă recomand valori mai mari, deşi ar fi potrivite, decît dacă sînteţi dispuşi să scurtaţi viaţa volanului pe care îl folosiţi.

Evident, dacă aveţi un Thrustmaster T500 RS, veţi fi nevoiţi să reduceţi aceste valori, deoarece forţa livrată de acel volan este foarte mare, motorul cu care este echipat fiind unul de clasă industrială. Nu ştiu ce setări să vă recomand pentru Logitech-uri, precum Driving Force GT şi G27, deoarece nu am acces la aceste volane, dar vă puteţi inspira ca idee din recomandările mele destinate Thrustmaster-urilor.



DESPRE JOCURI ANTRENOARE DE UCIGAŞI

Monkey see, monkey do. Logic!

Dacă găsiţi interesante problemele sociale moderne şi politica, atunci e imposibil să nu fi observat că în ultima perioadă jocurile sunt aduse în discuţie, ca factor probabil, pentru majoritatea incidentelor cu arme de foc în care sunt implicaţi copii sau adolescenţi, mai ales în cazurile în care aceştia au fost cei care le-au declanşat. Din prima vă spun că toate aceste discuţii sunt, ca să nu folosesc cuvinte mai dure, demagogice şi cu caracter aburitor. Şi nu spun asta pentru că sunt... cine sunt, şi pentru că iubesc jocurile, ci pentru că, pentru orice om normal, care ştie să interpreteze doar două din sutele de rapoarte şi sondaje existente, corelate într-un fel sau altul cu temele aduse în discuţie aici, devine clar că adevărul este în altă parte. De exemplu, de 10 ani încoace, numărul crimelor săvârşite cu ajutorul armelor de foc este în declin (în Statele Unite – sursa este FBI), în timp ce numărul persoanelor care se joacă jocuri electronice a explodat cu 241% doar în ultimii 4 ani (tot în Statele Unite – sursa, Parks Associates). Chiar dacă am tras concluzia înainte de a începe, găsesc însă subiectul unul deosebit de interesant, şi mi se pare important să-l comentăm şi să conştientizăm situaţia şi cauzele care au dus la ea.

Am ales Statele Unite pentru ambele rapoarte de mai sus, pentru că de acolo vine majoritatea covârşitoare a acuzaţiilor de tip: „jocurile sunt de vină, pentru crimele x, y", dar şi pentru că este singura ţară „modernă" în care crimele comise cu arme de foc sunt anormal de multe. Am pus între ghilimele cuvântul „modernă", nu pentru că nu consider Statele Unite o ţară modernă, ci pentru că, după părerea mea, acest cuvânt nu cade exact pe ce vreau să subliniez. Ce mai înseamnă modern în ziua de azi? În acelaşi timp, nu vreau să pun acolo nici superputere şi nici supra-dezvoltată. Revin. În acest moment, SUA este ţara cu cele



Câteva dintre armele folosite în Call of Duty: Modern Warfare 2



Asasini în formare. E clar!

ÎNTĂRITOR

Graficul alăturat confirmă încă o dată faptul că numărul infracțiunilor armate nu crește în țările care cumpără mai multe jocuri prin comparație cu celelalte.





E clar. E clar!



Îmi place atenția la detaliu din această poză, manetele gamepadului sunt tocite cum rar am văzut. E clar!

mai multe arme pe cap de locuitor. 270 de milioane de arme împărțite de 300 de milioane de oameni, iar concluzia logică, pe care ar trage-o oricine de aici, ar fi că, în aceste condiții, este și normal ca numărul crimelor comise cu arme de foc să fie atât de mare (30 de mii de morți anual). Realitatea însă este mult mai complexă de atât. În Elveția, de exemplu, pregătirea militară este obligatorie și fiecare „soldat" primește o mitralieră (SIG 550) și un încărcător sigilat. Se întâmplă așa, pentru că Elveția nu are armată, în schimb, toți cetățenii trebuie să fie pregătiți să lupte în caz de nevoie. Deci, în mare, toate familiile au în casă cel puțin o armă, și ce armă, și, cu toate astea, crimele de acest tip sunt ca și inexistente.

În State însă, datorită (dar nu numai) amendamentului cu numărul doi din Constituție, deci, într-un fel, a doua lege ca importanță a țării, armele (exceptându-le pe cele automate și pe cele de mare putere) și munițiile nu sunt reglementate în niciun fel. Amendamentul sună așa: „A well regulated militia being necessary to the security of a free state, the right of the people to keep and bear arms shall not be infringed." Frază care încerca acum 200 și de ani, când a fost adoptată, să protejeze, dacă-mi permiteți o explicație simplistă, independența țării prin împuternicirea populației. O independență care putea fi amenințată atât de o forță externă, cât și de una internă, dictatorială, de exemplu. De atunci și până astăzi oamenii au ajuns să interpreteze diferit aceste cuvinte, iar în 2008 Curtea Supremă a „întărit" faptul că amendamentul protejează dreptul oamenilor de a deține și purta arme.

Prin comparație cu Elveția însă, în SUA diferențele dintre clasele sociale devin din ce în ce mai mari. Sunt din ce în ce mai mulți oameni săraci, disperați și needucați. Iar criminalitatea, de orice natură, tinde să crească proporțional cu aceste probleme. Sunt și foarte mulți oameni cu afecțiuni psihice care sunt lăsați singuri acasă, din cauza sistemului medical cel puțin deficitar, oameni care au acces la fel ca toți ceilalți la arme (dacă vreți să învățați mai mult despre sistemul medical din State, și să vă și îngroziți, urmăriți filmul documentar numit Sicko, produs de Michael Moore, de unde reiese, printre altele, că dacă nu ai bani și nici asigurare și ești bolnav, mai bine te duci în Cuba, decât să speri că vei fi ajutat în SUA). Din ce în ce mai mulți copii au ajuns să crească singuri în fața televizorului/calculatorului, iar fără dragoste, fără acel cineva care să le impună respect față de semeni, ajung să empatizeze din ce în ce mai greu. Mulți, nu neapărat aceiași, au probleme în a se concentra pe perioade lungi asupra aceleiași sarcini,



Vulcan-M. Oaa! E clar, dar vreau și eu!


Poza asta devine atât de „politically incorrect" dacă adaug un „e clar", încât îmi e şi frică să o spun. Dar ce să mai, e clar!

PRIMUL AMENDAMENT

Pentru jocuri, primul amendament al Statelor Unite s-a dovedit mult mai important decât al doilea. În 2011, Curtea Supremă a re-întărit faptul că jocurile sunt protejate, la fel ca şi presa şi literatura, de dreptul la liberă exprimare. Şi a invalidat astfel o lege a statului California care interzicea vânzarea jocurilor violente către copii. Cu toate astea, industria face o treabă foarte bună în a se auto-reglementa, iar majoritatea magazinelor de specialitate de peste ocean cer în acest moment un act de identitate în cazul în care clientul pare minor, iar titlul este clasificat în categoriile M sau A, adică 17+ sau 18+.

pentru că sunt puţine momentele în care populaţia se revoltă, dar când vine vorba de copii... Vedeţi ce s-a întâmplat de curând în Rusia, când au încercat să transforme un spital de copii într-unul modern pentru guvernanţi. Cât de ironic ar fi să ajungă să fie împuşcaţi de populaţia revoltată pentru că nu au făcut nimic pentru a stopa masacrele de tipul celor de la şcoala elementară Sandy Hook, iar populaţia să invoce apoi al doilea amendament. Producătorii de arme sunt însă

REVERSUL MEDALIEI

Cum pentru mulţi americani armele sunt un simbol şi o necesitate, toate discuţiile în jurul acestui subiect tind să se aprindă rău de tot. Sincer vă spun că din postura unui român care a trăit toată viaţa fără arme şi nu a simţit niciodată nevoia de a deţine una, tot ce spun aceşti domni nu prea are sens. Argumentele pro sau contra degenerează repede şi parcă inteligenţa tuturor dispare subit. Dacă la început era o plăcere să descopăr nuanţele, raţionamentele şi implicaţiile din spatele contrelor şi discuţiilor de pe site-urile de specialitate, acum mă feresc de ele ca de ăla negru. Pur şi simplu, toată lumea are o părere atât de puternică despre ce şi cum, încât am impresia că citesc răspunsurile unor nebuni. Domnul din poză este redactorul-şef al site-ului Kotaku, iar ce ţine în mână este o replică (nefuncţională, bineînţeles) a unei arme din jocul Halo. Poza a fost postată pe o pagină de Facebook care se pare că o susţine pe Hillary Clinton (în alegerile din 2016, presupun) cu titlul „Don't take away my gun", iar lumea a început să toarne insulte la adresa unei persoane necunoscute. Prostia degajată de comentariile citite acolo mai avea un pic şi-mi scorojea mintea. Ai crede că oamenii care doresc interzicerea armelor sunt mai normali, dar nu! Între timp, poza a fost ştearsă, dar asta doar pentru că sunt convins că nici comentatorii de pe Kotaku nu au fost mai breji şi i-au spurcat pe cei care au comentat iniţial până le-a venit acru.




Puşcă roz? Cine ar fi crezut? Recunoaşteţi, e clar!

„short attention span", cum este numită această problemă în engleză şi, implicit, unii dintre ei nu se vor gândi la consecinţele faptelor lor, nici măcar când vor găsi o armă. Copiii nu le pot cumpăra în mod legal, dar sunt atât de multe, şi este atât de uşor în anumite zone să faci rost de una, încât...

Monkey see, monkey do. What to do?

Ceva trebuie făcut, asta e clar pentru toată lumea, dar mai ales pentru cei de la conducere,


Mai trebuie să o spun?

printre cele mai mari și mai puternice companii din Statele Unite și împing bani către toți deputații și senatorii care-i acceptă; astfel, sunt mulți care declară în continuare că regimul armelor și munițiilor nu ar trebui să fie reglementat în niciun fel. Bineînțeles, jocurile electronice sunt un țap ispășitor perfect și, deci, printre vinovate. De fapt, ce vorbesc, există televiziuni care, prin departamentele lor de știri și talk-showuri, se comportă exact ca membrii unei secte și predică încontinuu că o reglementare a armelor va aduce cea mai mare nenorocire. După care încep să lovească în oricine spune altceva. Altceva = adevărul? Pun aici un „după părerea mea", nu de alta, dar îmi e mai frică de oamenii de genul acesta decât de un hoț „cinstit" cu un cuțit în mână. Majoritatea celor care spun altceva spun că, de fapt, principala problemă este ușurința cu care oricine își poate procura o armă cu tot cu muniție și faptul că nu se ține nicio evidență a lor. Îmi pare incredibil că până și televiziunile de la care aveam pretenții, ca BBC sau CNN, vorbesc atât de puțin despre ce trebuie făcut, când vine vorba de arme. Așa cum bine sublinia și Jon Stewart în demențiala lui emisiune, The Daily Show, pe care am ajuns să o recomand în locul știrilor, toată lumea spune că „nu e momentul acum să vorbim despre arme". „Dar când e?"

Am cam vopsit America în culori negre, dar trebuie să ținem cont de faptul că este o țară tânără care a încercat, în doar 200 de ani, așa cum a știut și a putut, și în mare a și reușit, să ajungă la nivelul la care a ajuns Europa în 2000 și de ani. În plus, sondajele arată o zdrobitoare dorință a populației (92%) ca, în momentul în care o armă este achiziționată, să se facă o verificare a cumpărătorului (sursa Quinnipiac University).

Monkey see monkey not do. Ura!

Chiar dacă toate experimentele făcute până acum au fost neconcludente în încercarea lor de a dovedi că jocurile ne fac, sau nu, mai violenți – iar o examinare atentă a realității, statisticilor și sondajelor confirmă faptul că, dacă suntem normali la cap, jocurile nu ne transformă în asasini –, eu spun că tot nu ar trebui să ne culcăm pe o ureche. Rămân în continuare la părerea că jocurile realiste și violente ar trebui să fie interzise de părinți până la o anumită vârstă. Și, ca să vă conving, cred că cea mai bună paralelă pe care o pot face este legată de pornografie. Credeți că v-ați mai gândi atât de mult la sex dacă nu ar exista pe internet? Acum nu mă înțelegeți greșit, nu spun aici că este un lucru bun sau rău, dar același lucru se poate întâmpla și cu un copil când îi pui în față un joc. De fapt, ce vorbesc, copiii sunt în stare să exagereze și să se uite la un desen animat de sute de ori, iar un joc poate fi cu atât mai interesant. Pur și simplu nu găsesc normal ca un puști să se gândească toată ziua la cum să fie mai eficient în a da omoru'.

Nu am nicio dovadă clară cum că jocurile îi pot dezumaniza pe cei mici în vreun fel sau altul, dar nici nu-mi trebuie, aici e vorba de bun simț. În plus, majoritatea jocurilor și a filmelor prezintă armele într-o lumină cool, un lucru care i-ar putea face, printre altele, curioși (eu chiar și la vârsta asta, când sunt lăsat să ating o armă, sunt fascinat) și i-ar putea pune în pericol, atât pe ei, cât și pe prietenii lor. ► **ncv**

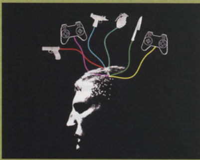


S.T.A.L.K.E.R.

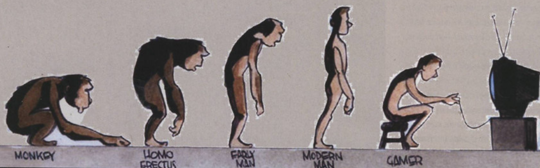
Far Cry 3

INTĂRITOR 2

Dacă experimentele de care vă spuneam, majoritatea neconcludente, v-au făcut curioși, atunci vă invit să citiți specialul numit „From Halo To Hot Sauce: What 25 Years Of Violent Video Game Research Looks Like", scris de Jason Schreier pe site-ul Kotaku. Unul dintre cele mai interesante experimente este cel făcut de omul de știință Hanneke Polman, care, în 2008, a pus 56 de copii (28 băieți și 28 fete) într-o cameră și i-a împărțit în grupuri de câte 3. Primul copil din grup se juca un joc violent, al doilea se juca unul non-violent, iar al treilea privea ce face primul în jocul violent. După o perioadă au fost testați. Ce au descoperit a fost că, pe termen scurt, copiii care se jucau jocurile violente erau mai agresivi decât ceilalți doi din grup. Fapt ce nu spune mare lucru, fiindcă, dacă vă uitați peste cum se testează și ce înseamnă „agresivitate" în acest context, realizați că nu e tocmai cuvântul potrivit. Studiul, deși foarte interesant, confirmă, de fapt, realitatea. Ce credeți că se întâmplă cu copii, sau cu oamenii în general, când se joacă jocuri foarte antrenante sau competitive? De exemplu, dacă am încinge un meci cu cornete pe echipe. Am deveni, logic, mai atenți, mai concentrați, mai agresivi, dar asta nu înseamnă că o să luăm o bâtă de pe jos ca să ne ciomăgim colegii sau adversarii.



Evoluţie sau involuţie – pe lângă avantajele evidente, era informaţională poate conţine şi un sâmbure de infantilism. E deja divertismentul nostru mai sărac cu duhul decât în trecut?



Simplify (X)

Am renunţat să mă mai joc cam prin primul an de facultate. Eram, la vremea respectivă, vag conştient de această renunţare, dar nu foarte interesat să analizez motivele pentru care se întâmpla, nereprezentându-mi-o în termeni deosebit de complecşi; îmi amintesc, de fapt, că totul a decurs firesc, ca o urmare logică şi implacabilă a schimbărilor survenite în masa preocupărilor şi intereselor mele. Era ca şi cum fiinţa mea nu înregistra un şoc violent, ci doar o molcomă adaptare la nişte condiţii de existenţă noi, o reconfigurare intelectuală şi spirituală. N-am ajuns la o concluzie argumentată, nu am avut o revelaţie, nu mi-am impus să mă dezbar de un obicei neplăcut sau de o activitate toxică, nici măcar nu mi-am rostit, mental vorbind, hotărârea „de astăzi nu mă mai joc". Am luat act uşor resemnat, dar fără puseuri de nostalgie, de o stare de fapt.

Upgrade-ul tehnologic, altădată un obiectiv personal, care capacita importante resurse financiare şi o bună doză de entuziasm preparatoriu, întârzia să se mai producă. N-am mai ştiut, încetul cu încetul, când apăreau revistele pe care, la începuturile presei de gaming, le vânasem cu religiozitatea romantică şi dulce-damnată a unui ereziarh. Ştirile despre resuscitarea unei francize mai demult îndrăgite sau noile apariţii bombastice nu-mi mai spuneau nimic, fiind absorbite în zgomotul de fundal al internet-ului.

Dar cum a debutat şi s-a manifestat această lipsă de apetenţă pentru magia gaming-ului, care ulterior s-a cronicizat, sfârşind printr-un dezinteres vecin cu uitarea? Chiar dacă spuneam că am perceput-o ca pe un lucru firesc, nu înseamnă că nu identificam la nivel superficial nişte cauze pe care le consideram direct răspunzătoare de retrogradarea gaming-ului de la un statut superior, în ierarhia adolescentină, la unul progresiv marginal, în cea adultă. Iar anatema o aruncam, în mod previzibil şi nu întru totul neadevărat (deşi vreau să arăt că, într-un fel, mă păcăleam singur), asupra producătorului – care îşi dezonora rădăcinile, îşi limita creativitatea, îşi terfelea standardele. Nu se mai făceau, domnule, ca altădată!

Episodul IX.II. Cronica unei renunţări neanunţate

Din punctul meu de vedere, anii '90 au însemnat un interval de evoluţie constantă, în care stagnarea şi repetiţia formulelor încetăţenite acopereau momente de foarte scurtă durată. Tehnologia se dezvolta vertiginos, iar lipsa de inspiraţie nu părea să facă parte din repertoriul unor producători cu veleităţi din ce în ce mai îndrăzneţe. E posibil ca cel ce păşea în lumea jocurilor virtuale încă din anii '80 (cred că numărul lor este redus în România) să aibă o părere diferită, având, obiectiv, o viziune de ansamblu mai bogată. Dar pentru mine perioada '90 a însemnat o avalanşă constantă de titluri de calitate, a cărei cadenţă părea doar să se înteţească odată cu trecerea timpului. La capătul ei s-a aflat ceea ce eu numesc momentul de aur al gaming-ului, care e prefigurat de prin '98-'99, ajungând să se cristalizeze în jurul



Am fost dintotdeauna fascinat de arta de a spune sau scrie poveşti, tatonând terenul în funcţie de posibilităţile vârstei. De la un moment dat încolo, jocurile nu s-au mai ridicat la nivelul pe care îl visam.

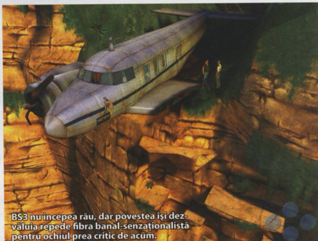

Trăind pe viu momentul '00, mi se părea că o colecție de tipul acesta, alcătuită exclusiv din capodopere, îmi va fi din ce în ce mai la îndemână cu cât anii trec. Mă înșelam.


După momentul '00, începeam, dezamăgit, să cred că jocurile îmi mâncau în mod inutil timpul prețios în loc de a mă îmbogăți spiritual, cultural, intelectual.

trecerii în noul mileniu, și ale cărui unde de șoc mai traversează, din ce în ce mai meteoric, următorii doi ani. Iar mai apoi începe declinul.

Acest moment 2000 (la modul generic) marchează, după mine, apariția pe piață a unor titluri care rămân etalon, din punctul de vedere al profunzimii, bogăției, subtilității, perfecțiunii formei. E vorba despre atingerea unui grad de maturitate artistică și competență a execuției care face posibilă apariția unui Thief 2, a unui Baldur's Gate 2, a unui Need for Speed: Porsche Unleashed, Diablo 2, Deus Ex, Sacrifice, The Longest Journey, No One Lives Forever, Homeworld, Planescape: Torment, primele Shogun: Total War și Unreal Tournament etc. Toate acestea sunt exemple de extrarafinare și retușare a unor formule de joc, de împlinire a întregului potențial al unor idei, de împletire armonioasă a experienței câștigate până atunci cu inovația isteață și sprințară. Sunt titluri care rezistă și astăzi unui examen atent, succesul lor nefiind produsul unei simple mode de moment. Cum spuneam, și sper să nu devin deranjant, e un moment de vârf, care nu poate fi pus la îndoială și care n-a mai fost reprodus de atunci încoace, după știința și puterea mea de analiză.

S-ar putea ca unii să-mi replice că sunt subiectiv: exact în acea perioadă aveam vârsta și nivelul intelectual potrivite pentru a mă putea bucura pe deplin de „joacă", fără puricii disturbatori ai unor adevărate probleme, reflecții, decizii de viață. E adevărat, dar cred că este vorba de o coincidență, o potrivire fericită între fulminanta ofertă a pieței și condițiile mele propice de receptare. Am parcurs intensiv ce s-a produs cu până la aproape 10 ani înainte de acest moment (mai ales în anumite genuri, cum ar fi adventure sau fps). În privința aparițiilor post-2005, pot spune că am recuperat marea majoritate a titlurilor cu adevărat mari (despre asta, mai


BS3 nu începea rău, dar povestea își dezvăluia repede fibra banal-senzaționalistă pentru ochiul prea critic de acum.


Un monument de stil, Thief 1 plusa prin geniala sinergie gameplay-atmosferă.


În ciuda artwork-urilor excelente, nici BS4 nu reușea să refacă acea mixtură narativă de excepție și creionare a personajelor simplă și credibilă (despre care am scris în retro) care au făcut din BS1 un hit. Poate anul ăsta...

târziu). Desigur, mărturiile celor care și-au făcut intrarea în gaming după '02, având deci un parti-pris nostalgic orientat diferit, sunt mai rezervate – ei au văzut poate aceeași rețetă într-o prezentare grafică mai nouă, mai poleită, adusă la zi. Dar, continuu să susțin că momentul '00 este neegalat ca densitate, concentrație de titluri monumentale, care aduc o contribuție decisivă la desăvârșirea unui gen, a unei formule.

Închei digresiunea și mă întorc. Am perceput deziluzia care m-a cuprins pe măsură ce ecourile momentului '00 se stingeau ca o reacție în privința stării generale de degradare a gaming-ului. Dar desprinderea mi-a fost


În mod ironic, Thief 3 avea suficiente resurse estetice cât să te farmece pe cont propriu dacă puteai trece peste gameplay-ul care șchiopăta vizibil. Un chin pentru experți până ce comunitatea nu i-a adus o serie importantă de amendamente, inclusiv o creștere a dificultății.

consfințită de trei momente-cheie, după cum pot remarca retrospectiv astăzi, toate legându-se de continuările unor titluri populare, deci de interes larg, dar care aveau și o însemnătate specială pentru cariera mea de jucător.

Apar nemulțumiri

Primul meu adventure a fost Broken Sword 2: The Smoking Mirror, iar pentru cineva care fusese obișnuit doar cu carnagiile carmageddonistice și bubuiala porcilor în nas a lui Duke, impactul a fost cuceritor. Am primit The Sleeping Dragon cu brațele deschise – am încercat să trec peste schimbarea stilului grafic (care făcea organic parte din farmecul BS), peste sughițurile plăcii de sunet cu vocile (bug) și m-am pomenit destul de plăcut impresionat după primele ore de joc. Puzzle cu puzzle, această sugestie euforică s-a erodat – secvențele de furișare și manevrare a cutiilor mi se păreau dezolante, turnura poveștii banală, la limita auto-caricaturii, ritmul nepotrivit.

De fapt, în cazul lui BS3, atingeam o primă limită – devenisem intolerant la orice nu se ridica la cota înaltă a unei tradiții idealizate de amintirea mea. Da, jocul era mediocru, încercând cu stângăcie să aducă „noul", dar, în ultima instanță, era digerabil. Aveam dreptate să fiu dezamăgit, dar nu devastat. Genul adventure, care se pretează prin însăși ascendența lui (să ne amintim de aventurile text) unei coloraturi literare, îmi propusese deja, cu un an mai devreme, Syberia, care este, ca subiect și teme, mai curând țintit câtre un public „mai copt". Combinând această ultimă impresie cu credința personală că seria BS face parte din crema adventure-urilor, am comis greșeala și confuzia de a plasa ce ar putea fi altfel caracterizat ca un roman de aventuri spumos, dar lipsit de o tușă elitistă, unui titlu de avangardă. Colac peste pupăză, producția de gen fiind foarte redusă, BS3 a devenit un fel de simbol foarte vizibil al impotenței generale.

Adevărul este că, în felul în care memoria mea fosilizase BS1&2, ele luaseră niște proporții epice, care le îngemănau cu marile realizări literare universale. Chiar și să fi fost a treia iterație o capodoperă egală cu acestea, tot aș fi strâmbat din nas. Standardul la care raportam BS era unul nerealist pentru gaming, transformându-mi frustrarea normală în fața unui joc de calitate îndoielnică într-o dezamăgire cu adânc impact personal. Eu crescusem și voiam cu totul altceva – mult mai mult decât era posibil, obiectiv vorbind, în spiritul seriei –, iar aceasta se refugia într-un recul al familiarității, al cunoscutului, al unui „același" cuminte. Ani mai târziu, jucând Angel of Death (BS4), care suferă, în mare, de aceleași neajunsuri, m-am surprins mai puțin intransigent. Însă, la vremea BS3-ului, întărâtat de semi-ratare, ideea că propria mea viziune despre gaming – înălțătoare – nu (mai) este conformă cu realitatea – descurajantă – începea să prindă contur.

Knock-out gameplay-ului

Al doilea declic s-a produs în preajma lui Deadly Shadows. Întregul climat ante-lansare era contaminat de o volatilitate amenințătoare. Persista îngrijorarea,



Half-life 2 poseda la fel de mult stil ca și predecesorul său. Am putut savura jocul cum trebuie abia ani după apariția lui, atunci când mă „re-vrăjisem".

printre fanii „liniei dure", că libertatea cu care se vor face compromisuri pentru a atrage un public cât mai numeros va fi dezastruos de mare. Thief era, şi atunci ca şi acum, un exemplu, mai degrabă preţios, de joc de acţiune. Pe de o parte, abordarea jucătorului influenţa direct calitatea atmosferei, creând iluzia perfectă că eşti direct responsabil de felul în care curge jocul. Se instaura un dialog gameplay stealth-atmosferă, căci cu eschiva (şi trebuia să le ticluieşti bine), tensiunea şi, implicit, farmecul misterios şi ascuns al jocului sporeau, ceea ce te conducea la încă o eschivă în dauna atitudinii violente şi tot aşa. Faptul că puteai, la o adică, hăcui sau deveni un redutabil ţintaş-criminal era doar praf în ochi, nimeni nu juca „adevăratul" Thief astfel; ce-i drept, praf aruncat expert, nu într-o doară.

Pe de altă parte, Thief propunea niveluri de dificultate diferenţiate calitativ, nu doar cantitativ, adică nu devenea mai greu punându-ţi în cale gărzi în număr mai mare sau cu HP mărite, ci mai susceptibile, mai atente, cu auz mai fin şi privire mai ageră. Acest detaliu era foarte important, deoarece susţinea miza reciprocităţii gameplay stealth-atmosferă, o făcea să devină relevantă şi provocatoare. Ultima atingere de geniu era nivelul de dificultate expert, care stipula concomitent interdicţia de a ucide (deci, o ridicare la absolut a relaţiei gameplay stealth-atmosferă) şi suficiente obiective secundare adiţionale, nu numai statistice (cât % din pradă aduni), ci cu funcţie şi repercusiuni în poveste, atmosferă, gameplay, imagine de ansamblu. O schemă a „morcovului şi biciului", care, deşi poate părea excesiv de complicată, era excelent pusă în practică.

Să revenim la DS. V-aţi aştepta, probabil, ca adăugarea unei perspective noi (3rd person), hărţile mai mici, misiunile mai puţin stufoase, într-un cuvânt, „consolizarea" (înţeleasă nu ca un atac împotriva consolelor, ci ca supărătoare tendinţă de a reduce la un numitor comun prea sărac ambiţiile unui titlu ca să poată fi lansat pe toate platformele), să-mi fi tăiat elanul. Ei bine, v-aţi înşela. N-am ajuns atât de departe. Mi-am dat seama undeva, în timpul primei misiuni, că ceva e putred.

Am consultat forumurile online şi, surpriză, era vorba despre celebrul bug care reducea dificultatea odată ce încărcai o salvare. Fanii au meşterit un patch destul de repede, dar dinamica ciudată a A.I.-ului, generic inconstant şi uşuratec, a ucis din faşă acel sentiment de fantastică imersiune şi tensiune de care vorbeam mai sus. Convins că patch-ul nu funcţiona deloc sau dădea rateuri la rândul său, am ieşit din tovărăşia lui Garrett şi nu m-am mai întors pe străzile Oraşului decât ani mai târziu.

Ajungeam, deci, să fiu deziluzionat de un aspect strict tehnic, să mă simt trădat, nu din cauza neaderării la un standard estetic, ci a unui defect care submina una dintre mecanicile de joc esenţiale. Ceea ce eu consideram un aspect nodal în construcţia unui Thief era tratat cu criminală lejeritate de către producător. Veţi remarca, probabil, o exigenţă obsesivă, ochii întorşi de la noutăţi sau părţi bune, iar DS avea, totuşi, suficiente cât să-l facă un joc bun, chiar dacă nu de nivelul primelor două. Dar eu îi coborâsem nivelul de aşteptări, ele înrădăcinându-se acum în singurul temei care mai conferea sens „joacei" în lipsa unei adecvări artistice – gameplay-ul, care trebuia să-mi ofere satisfacţie, provocare, complexitate şi intensitate atmosferică. Toate acestea, reglementate


Trecerea de la o paradigmă intelectuală adolescentă la una matură s-a făcut, în cazul meu, sacrificând gaming-ul. Dar oare jocurile n-au alcătuit o ordine mentală, după chipul şi asemănarea lor, la care mi-e imposibil să mai renunţ?



Game Over-ul meu a durat, poate, cât trebuia să dureze, nici mai mult, nici mai puţin.

în cazul Thief-ului de o variabilă delicată, dificultatea. Or, după ce renunţasem la revendicările stilistice, dacă şi acest ultim bastion cădea, jocurile nu-mi mai procurau nici măcar distracţia asociată purului „jucat", apăsării de taste într-o succesiune anume, depăşirii obstacolelor, terminării unui nivel. În consecinţă, nu mai exista raţiune, pentru mine, să continui să mă joc.

Cel ce le va rezolva pe toate

Ultima rotiţă care mi-a pus în mişcare renunţarea a fost Half-life 2. Eşti nebun, veţi zice. E unul dintre cele mai bune jocuri, veţi zice. Da, este. Oricât de paradoxal ar părea, HL2, care e, de obicei, o bună reclamă în favoarea gaming-ului, m-a făcut pe mine să renunţ. Imediat ce a fost anunţat oficial, mi-am investit în el toate speranţele, într-un mod idealist şi naiv, ca într-un catalizator al unei veritabile renaşteri. Mi-am spus în sinea mea: „dacă nici HL2 nu va reuşi să resusciteze industria muribundă, nimic nu va reuşi" – iar aceste cuvinte trebuie luate cât se poate de ad litteram, chiar astfel le-am rostit în gând. Primul HL marca o bornă, făcând un spectaculos salt ca organizare epică şi strategii narative uzitate. Cum pretenţiile mele erau, într-o bună măsură, legate de această dimensiune, HL2 a devenit receptaculul desăvârşit al speranţelor mele într-un consistent „jump to the next level".

De fapt, nu neapărat industria avea nevoie de un impuls, ci eu însumi: un moment zero, hotărâtor, inatacabil; care să-mi anuleze acel sâcâitor sentiment că aş fi putut profita mai bine de timpul meu altfel; care să-mi confirme certitudinea, tot mai zdruncinată, că particip întru desfăşurarea unei activităţi relevante intelectual şi spiritual, şi nu sunt doar o victimă a unui marketing infantilizant, a unui jovial-catastrofal semi-doctism generalizat. Miza subliminală a reuşitei (de substanţă, nu de public) lui HL2 era chiar viitorul meu de jucător.

E o deosebire enormă între cum am „încasat" HL2 la data apariţiei şi la câtiva ani distanţă, când, reîntors pe meleaguri gameristice, îl terminam din nou. O diferenţă de optică provocată de felul în care percepeam gaming-ul în momente diferite ale vieţii, implicit de aşteptările pe care mi le formam cu privire la funcţia lui. În primul rând, ca o apreciere generală, trebuie spus că HL2 e un joc foarte bun. Evoluţia pe palierul narativ şi al gameplay-ului este probabil mai mică decât cea pe care o aducea originalul în '98, contabilizând, chiar şi aşa, o suită remarcabilă de retuşuri şi îmbunătăţiri nu revoluţio-


Ca un Uroboros digital, sunt condamnat, se pare, să revin periodic cu arme și poțiuni în viața zglobie a gaming-ului.


Reintrarea pe tărâmul poveștilor. Sper doar să fie mai cu har spuse, de data asta...

nare, dar care, conjugate, dau naștere unui produs remarcabil. HL2 chiar reprezintă un suflu de înnoire, constituindu-se în vârf de lance al generației sale, chiar dacă o face mai discret sau mai puțin intempestiv decât HL. Materializa, așadar, năzuințele mele, dar o făcea în stilul unei revoluții de catifea, reușind abia la limită să satisfacă infuzia de hype.

În '04 însă, așteptările mele depășiseră cu mult posibilitățile obiective ale mediului de a progresa într-un timp relativ scurt, date fiind determinările financiare ale vandabilității. De-acum matur, filtrul prin care treceam jocurile și pe baza căruia le judecam era, cu siguranță, superior, făcând mult mai ușoară identificarea faliilor dintre divertisment facil și artă în adevăratul sens. Dar era lovit de un defect fundamental, fiind nerealist și excesiv: se baza pe o transfigurare a momentului '00, exacerbând virtuțile acelor jocuri până dincolo de limita hiperbolei. Căutam deja o operă de artă, și nu un simplu joc, echivalând așteptările mai reduse ale unei vârste mai fragede (care fuseseră pe atunci împlinite) cu pretențiile infint mai scrupuloase ale unei conștiințe adulte (care nu mai puteau fi punctual împlinite de jocuri). Practic, traseul personal depășise traseul industriei; primul se mișca cu nerăbdarea unui tânăr, industria cu lentoarea și circumspecția unui mamut.

Ca atare, deși mă aflam în imposibilitatea de a desființa HL2, am făcut decontul saltului mult prea prudent, am subliniat cu emfază structura similară cu cea a originalului, am insistat asupra potențialului neexplorat (în mare parte, fantasmat), ignorând progresul făcut (totuși, vizibil). În loc să-l compar, just, cu predecesorul, l-am juxtapus, într-o cacofonie de genuri, opusului orwellian, 1984; toate acestea precipitându-se către o singură concluzie – jocurile nu mai erau de mine. Aveam dovada finală, iar ea nu era favorabilă jocurilor. Ca atare, mi-am pierdut orice interes pentru modernitatea gameristică, adică noile apariții.

Trebuie să înțelegeți că procesul pe care l-am intentat gaming-ului acum aproape zece ani și pe care l-ați putut reparcurge cu mine, esențializat mai sus, nu s-a desfășurat la suprafața conștiinței mele. Am devenit capabil să-i discern meandrele doar mai târziu, să individualizez punctele-cheie ale acuzării și să dau formă rechizitoriului.

Am continuat să mă joc răzleț o vreme – câțiva clasici pe care nu-i dusesem la capăt pe vremuri și ocazionalele partide multi (Quake, CoD). Dar auto-cenzura lansărilor proaspete (simțeam că-mi pierd doar și mai mult timp), combinată cu lipsa de timp și cu renunțările în lanț ale amicilor (care-mi justificau tacit propria alegere) au gâtuit, într-un final apropiat, orice alt entuziasm. Eram „vindecat". Crescusem.

Urmarea

Am pierdut F.E.A.R., Portal, Civilization IV sau Dreamfall la vremea lor. Pe unele le-am recuperat mai târziu, total sau parțial, pe altele le-am făcut uitate. Dar trebuie spus că n-am niciun regret pentru acest interval de ani buni pe care l-am petrecut departe de lumea jocurilor. Am avut ocazia (providențială, după cum judec astăzi) de a acoperi câteva dintre golurile unei educații dramatic de lacunare în unele privințe, de a netezi asperitățile personei sociale, de a elimina inconsecvențele și prejudecățile unei viziuni înguste, de a mă oferi, până la urmă, unor experiențe și trăiri care mi-ar fi rămas altfel, mai mult ca sigur, inaccesibile.

Dar nu vreau să devin patetic – e, probabil, un traseu simptomatic pentru trecerea din adolescență către tinerețea timpurie, și nu sunt nici primul, nici ultimul care a resimțit „dezvrăjirea" de lumea voioasă și alertă, dar, aparent, fără de substanță, a jocurilor electronice. Cam în aceeași perioadă, am fost martorul a zeci de astfel de toaletări discrete și nedureroase de apendicele gaming-ului, iar exemplele celor care s-au întors cu arme și bagaje în tabăra celor pasionați tind să fie inexistente, cel puțin dacă mă gândesc la cei cu care am păstrat o minimă legătură.

Eu însă, am fost diferit – și n-o spun neapărat cu mândrie, deși, simplul fapt că public în aceste pagini mi-ar da dreptul la puțină egolatrie, ci doar pentru a remarca un fapt real. Jocurile s-au instituit drept rezervor (poate nu exclusiv, dar de departe cel mai important) pentru dezvoltarea imaginarului aferent vârstei pre-majoratului, întreaga mea capacitate de absorbție informațională și sete artistică fiindu-mi monopolizate de ele. De aceea am și căutat tot timpul „experiența", cum spuneam în episoadele anterioare, fiindcă am investit resurse personale atât de generoase în extragerea unor date artistice și culturale din gaming, încât am înlocuit, pe timpul unei perioade esențiale din evoluția mea psiho-

logică, sursele tradiționale ale „hranei sufletului".

Întocmai cum traseul spiritual și intelectual în explorarea unei arte urcă odată cu vârsta – în cazul unui bibliofil, dinspre Karl May și Jules Verne înspre literatura de anvergură, în cazul unui meloman, dinspre muzica de videoclip înspre compozițiile complexe, în cazul unui cinefil, dinspre peliculele cu Schwarzy înspre auteurs ca Tarkovsky sau Bergman –, și eu m-am înscris în lungul drum al Supaplex-ului înspre lumină, adică dinspre frecventarea adolescentină a mediului înspre latura acestuia serioasă. Numai că jocul electronic, ca formă compozită, se încăpățâna să zboare sub radarul speranțelor mele post-adolescentine înfierbântate, nemăsurate, pulsatile...

Eterna reîntoarcere

Am reînceput să mă joc pe perioada șederii într-un cămin. Aveam seri și nopți la dispoziție când foiala și neastâmpărul endemic unui asemenea loc făceau improbabil un divertisment mai puțin participativ, dar și nevoia mea de relaxare cobora către un străfund primitiv. Era, poate, și o formă de comunicare cu un eu familiar, de reîntoarcere la o esență domestică, a originilor, de vreme ce mă aflam într-un spațiu străin geografic, cultural, social etc. Cert este că interesul meu reînnoit pentru jocuri se manifesta în două direcții.

Unu la mână, reluasem titluri care se învârteau în jurul gameplay-ului ca atare, fără să pună preț exagerat pe poveste, deci exact la antipodul dorințelor mele din trecut – Prince of Persia 1&2, NFS, Fifa, seria Oddworld, Worms, Carmageddon. Revenisem, așadar, la rațiunea primă de distracție accesibilă, rapidă, în dauna supralicitării pretențiilor colaterale. Odată ce un anumit echilibru intelectual se coagulase, jocurile încetaseră a mai reprezenta surogatele culturale chemate să suplinească o carență de „input" artistic și se manifestau strict în limitele funcțiilor de divertisment cu care atâția alții erau mulțumiți de la bun început. Deși întrețineam o foarte caldă amintire „pieselor grele", menținându-mi atitudinea laudativă și celebratorie în privința lor, mă situam tot timpul în afara nevoii de a relua acel ciclu. Păstram, deci, o distanță sănătoasă față de adevăratele capcane cronofage, mulțumindu-mă cu reprize a căror durată puteam s-o variez după bunul-plac, fără căderi bruște de feeling.

Doi la mână, începusem să frecventez site-urile și forumurile de specialitate, căutând să re-intru la curent cu ce mai apăruse și ce se mai întâmplase; ocazie cu care am compilat o listă cu toate titlurile considerate „de căpătâi" lansate în perioada cât lipsisem – o listă surprinzător de scurtă, ceea ce nu făcea decât să-mi adeverească temerile trecute. Capodopera, chit că spontană sau efect al unor acumulări și căutări de durată (sequel-uri, add-on-uri și update-uri), era un eveniment insolit, însoțit de un prisos de mediocritate și repetiție a majorității titlurilor. Aderarea trup și suflet la viața industriei se verifica a fi un non-sens, insulele de excelență putând fi vizitate pe măsură ce obțineau un certificat de frecventabilitate din partea comunității.

În mod ciudat (sau poate nu), această stare de fapt, în care gaming-ul ocupa poziția limitrofă a unei destinderi inocente, a fost deturnată de un articol aparte despre un joc aparte. Reinstituisem de 2-3 luni practica colecționării revistelor autohtone, acum că mă aflam din nou în țară și manifestam un interes moderat față de evoluțiile pieței. Această declarație materială a re-întregirii unei legături ce fusese ruptă atâta timp părea suficient de inofensivă la început, adică nimic altceva decât nostalgie, dar conținea germenii latenți ai unei revigorări neașteptate. Așa se face că, după o serie de jocuri și articole pe care le-am privit cu un ochi rece, am citit un „Hands-on" despre King's Bounty al colegului Ciolănescu.

N-o să încerc să explic prea mult reconvertirea care s-a produs. Marea Neagră, augustul lovit de un val tropical, revista care mi-a fost cumpărată la plecare pe ascuns de iubită cu aerul satisfacerii șmecheroase a unui moft pe care știa că-l îndrăgesc, prietenii din copilărie, nopțile de debandadă, crizele prelungite de râs, sentimentul inexplicabil al unei siguranțe perpetue, încredere ad infinitum, certitudinea schimbării în curând a aerului, ideilor și deprinderilor vechiului oraș, acele trei pagini pe care le-am citit în penumbra de amiază a unei odăi de casă țărănească.

Toate aceste coarde s-au acordat într-un prezent etern în care trecutul a contaminat viitorul, iar jocurile, formatoare de sine, indisolubile de sine, au revenit. Ceva din pasiunea eliberată de articol s-a scurs și în venele mele. Pe tot parcursul toamnei care a urmat, nevoit fiind să călătoresc, mă deplasam pe tren cu unitatea centrală



Cu unitatea după el, să mai radă o planșă pe drum, după decolare.

(nu aveam laptop suficient de performant să ruleze nou-apărutul King's Bounty) îndesată în vreo plasă de rafie; îmi cumpăram monitor la mâna a doua, cât mai ieftin, câteva sute de mii; pierdeam nopțile duium, luam proporții gabaritice.

Într-un fel, ceea ce a urmat era un nou moment '00, dar artificial, fiindcă se condensau titlurile mari apărute pe parcursul perioadei de inactivitate într-un interval restrâns, suplimentându-se astfel oferta rarefiată. Nu mai substituiam „joaca" unei nevoi care era satisfacută deplin de alte discipline și interese; fiecare activitate se desfășura în sferele ei firesc alocate. M-am orientat, ca și în trecut, către ceea ce părea să se erijeze într-o măcar relativă sau parțială transcendere a granițelor produsului clasic al unei întreprinderi mai puțin interesate de artă, cât de profit. Am menținut, așadar, jocul electronic într-un purgatoriu între înălțimi spirituale și platitudine consumeristă. Existența mea părea să aibă suficient miez, suficient scop și conținut încât să nu mai ajung în situația ingrată de a considera jocurile ca pe o simplificare cu conotații negative a ei.

Privind acum în spate la aceste câteva luni de Level, la întrebările și deziluziile care-au răsărit pe pagină uneori, la criticile și doleanțele atât de dezamăgitor de similare cu cele de acum 10 ani, la noua cruciadă a „experienței", a auto-depășirii mediului, mă tem ca miezul, sensul, conținutul pe care le găsisem s-ar putea să se fi evaporat. Că jocurile au crescut iar în mine, luând în stăpânire spațiul pe care-l ocupaseră și înainte. Umplând golul, dar poate și provocând golul. Și poate va veni în curând ziua în care mă voi lăsa din nou. Ori invers, le voi ceda de tot.

Dacă ați ajuns până aici, vă mulțumesc că ați avut răbdarea și curtoazia să citiți ceea ce a fost mai degrabă o mărturisire decât o analiză, dar era, probabil, singurul fel în care vă puteam oferi o încercare de răspuns personal la problema ridicată în numărul trecut. De ce ne mai jucăm noi, adulții, și oare nu e o totul o iluzie „simplificatoare"? Ei bine, încă nu știu. De aceea, cred că a venit timpul unui ultim Simplify, care va face o succintă recapitulare și prezenta unele concluzii, lăsând marea întrebare să plutească încă în aer. Deocamdată, pe data viitoare. ▶ **Radu Sorop**

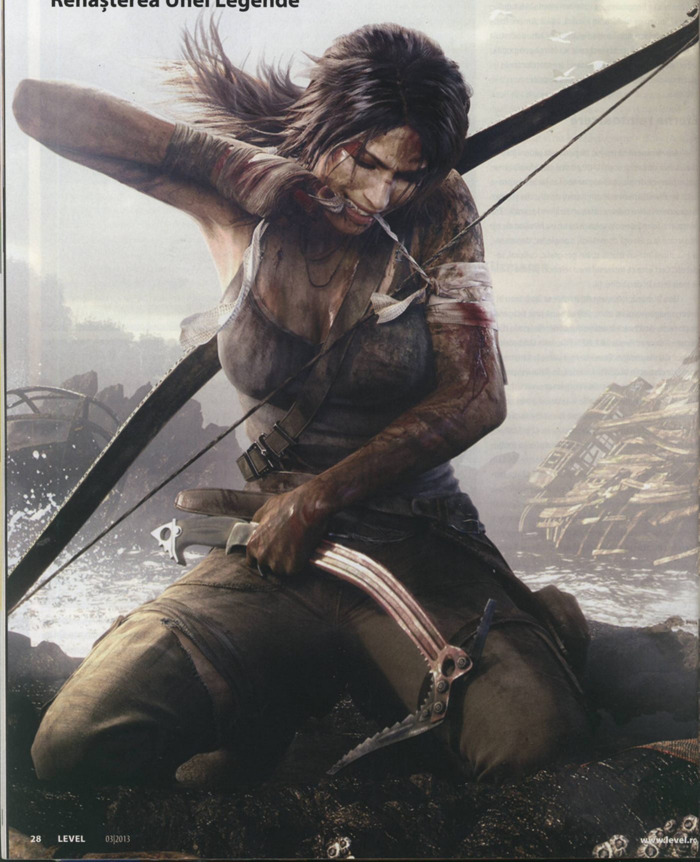


Dear Esther, nu pot sa mă abțin să nu consider fenomenul indie ca o reacție vehementă a generației care a trăit incandescent momentul '00 și incearcă acum să reproducă exact liniile de dezvoltare pe care acesta dădea impresia că le va impune industriei.

PC X360 PS3

TOMB RAIDER

Renașterea Unei Legende





În ultima vreme am asistat la o sumedenie de remake-uri și reboot-uri, de parcă fântâna creativității secătuise cu totul, lăsând loc unei soluții de moment. Setea consumatorilor pentru entertainment nu se potolește cu una, cu două, așa că am avut parte nu doar de revigorare, ci și de producții mâloase, tulburi – producții care mai mult ne-au adâncit în nisipurile mișcătoare ale lipsei de originalitate. Dar iată că printre toate aceste semi-eșecuri, câteva titluri s-au impus prin calitatea execuției, aducând din nou în centrul atenției francize importante pentru industria jocurilor video. Devil May Cry este exemplul perfect, dovedind că încă se mai pot face jocuri de acțiune dementă, ca la carte, reinventând o poveste trecută deja prin patru capitole majore. Vestea unui Tomb Raider reconstruit pornind de la cheia de boltă, și anume personajul principal – extraordinara aventurieră Lara Croft, mi-a picat cu oarecșice lipsă de entuziasm la momentul prezentării dezvăluite în cadrul E3 2012. Jocul părea artificial, condiționat de o succesiune rigidă de quick time events, asupra cărora jucătorul nu avea control deplin, cu excepția apăsării unui buton în momentul indicat pe ecran. Pentru prima oară în experiența mea de gamer (și recenta activitate de game reviewer), ignoranța manifestată față de producția studiourilor Crystal Dynamics a avut un efect quid pro quo: eu am evitat frumușel efectul de hype, iar Tomb Raider m-a răsplătit prin dislocarea mandibulei. Cu excepția momentului E3 și a câtorva scurte feed-uri citite în autobuz, nu am dat altă importanță jocului, ca mai apoi să rămân perplex în fața primelor 15 minute de gameplay. Dacă DmC a scos noțiunea de reboot din dizgrație, atunci noul Tomb Raider i-a dat o altă semnificație. Sunt conștient de cuvintele mari pe care le folosesc și îmi asum răspunderea pentru ele, deși efectul mesmerizant al aventurilor tinerei Lara Croft nu m-a eliberat cu totul din strânsoare. Tomb Raider are darul de a rămâne cu tine multă vreme după ce i-ai parcurs campania single, puține alte titluri din

Înainte să mergi, trebuie să te târăşti.

prezent putându-se lăuda cu însuşirea memorabilităţii. În rândurile ce urmează, nu vreau să-mi impun punctele de vedere; mai degrabă, voi încerca să expun – prin intermediul unui review (sper eu) cuprinzător – motivele pentru care TR a ajuns cu uşurinţă jocul meu preferat din 2013.

Lara, la fel de Croft ca întotdeauna?

Pentru mulţi entuziaşti ai culturii pop, Lara Croft este un simbol al aventurierului desăvârşit, alături de Indiana Jones. Personajul născocit de Toby Gard în 1996 a căpătat cu repeziciune statutul de legendă, apărând nu doar în seria de jocuri Tomb Raider, dar şi în două filme omonime, benzi desenate sau animaţii. De-a lungul timpului, imaginea sexy de arheolog excentric a Larei nu s-a schimbat prea mult: Croft este (sau era) o tipă dură în draci, voluptuoasă, lipsită de frică, capabilă să folosească cu naturaleţe orice armă. Când Angelina Jolie, Alison Caroll şi Karima Adebibe îţi întruchipează personajul, atunci ştii sigur ce comoară ai în casă. Aşadar, de ce era nevoie de o reinventare? De ce o Lara Croft inocentă, lipsită de experienţă? Cei de la Crystal Dynamics s-au uitat în direcţia Camillei Luddington când au decis că e nevoie de un chip nou, mizând pe o imagine tânără, plină de prospeţime. Ideea a fost cea a unui reboot total, fără compromisuri, necesitatea unui personaj inedit, care să păstreze totuşi o legătură subtilă cu trecutul francizei, dovedindu-se o decizie inspirată de design. Din acest punct de vedere, Camilla este Lara Croft, actriţa de origine britanică împrumutându-şi vocea, mişcările şi o parte din personalitate protagonistei noului Tomb Raider. Bucurându-se de o prezenţă feminină sublimă şi o interpretare actoricească excelentă, personajul lui Toby Gard îşi găseşte, în sfârşit, o identitate deplină, credibilă. Lara nu mai este o căutătoare de comori cu abilităţi de „natural born killer", ci o proaspătă activantă în domeniul arheologiei, aflată într-o expediţie de cercetare. Conexiunea cu trecutul este evidentă: jocul ţine să ne amintească mereu, de cele mai multe ori prin vocile celorlalte personaje, moştenirea genetică şi spirituală a Larei – cea a unui Croft viguros, ingenios, mereu însetat de aventură şi mistere îngropate de milenii. Sub impulsul unei situaţii extrem de periculoase, tânăra Lara Croft îşi va descoperi adevăratul potenţial, trecând printr-o transformare uimitoare. Sub o formă sau alta, cei de la Crystal Dynamics au scos din joben un veritabil bildungsroman, supraalimentat cu acţiune şi epicness.

Yamatai, Endurance şi TressFX

Suportul poveştii imaginate de producători este Yamatai, sau Yamaichi-Koku, pentru pasionaţii de istorie sino-niponă. Locaţia acestui ţinut misterios continuă să fie un secret pentru cercetătorii din prezent, cu toate că apare menţionat de nenumărate ori în perioada Yayoi, ca fiind situat în Wa (un vechi nume pentru Japonia). Figura proeminentă din trecutul tărâmului Yamatai este Himiko, o regină-şaman, denumită şi Regina-Soare. Împreună cu echipajul de pe Endurance, Lara Croft porneşte în căutarea ţinutului legendar, îndreptându-se spre Triunghiul Dragonului – o zonă dificil de navigat, cunoscută pentru furtunile puternice. Desigur, cum era de aşteptat, o asemenea furtună rupe vasul expediţionar în două, izolând supravieţuitorii naufragiului pe o insulă neexplorată. Personajele secundare nu sunt dintre cele mai reuşite, agăţându-se de toate clişeele imaginabile: îl avem pe Alex, specialistul în computere cu o pasiune ascunsă pentru protagonistă, Joslyn Reyes, tipa de culoare cu o atitudine pragmatică şi prea multe de pierdut, Jonah Maiava, un pescar polinezian spiritual, James Whitman, arheologul faimos şi foarte previzibil... înţelegeţi unde bat, nu? Singurii companioni mai răsăriţi din echipa Larei mi-au părut Conrad Roth, Grim şi Sam. Conrad joacă un rol major în poveste, asumându-şi calitatea de protector şi formator, educând spiritul de luptătoare/supravieţuitoare din Lara. Am apreciat atitudinea sa calmă, raţională, tipică unui fost Royal Marine. Bătrânul Grim se află la polul opus: un marinar experimentat, turnat după matriţa scoţianului bătăios. Cât despre Sam, tipa este documentarista expediţiei şi cea mai bună prietenă a Larei, având o menire esenţială în storyline, pe care o voi aminti puţin mai târziu. Oricum, nici nu ştiţi cât de enervant devine, pe



Da, am utilizat un gamepad din comoditate, dar controlul mouse + keyboard funcţionează la fel de bine. Testat mai mult de o jumătate din joc şi în multiplayer.

Pop goes the pistol...

Elementele de platforming şi traversarea mediului inconjurător pompează mai multă adrenalină decât un schimb de focuri.

Focul este un pericol omniprezent, pe care e bine să-l evitați.



Nuuuuuuuu! Machiajul meu!

alocuri, grupul de pe Endurance! Decizia de a introduce în poveste gașca de șabloane expirate, scoasă parcă dintr-un episod Lost, m-a deranjat cumplit. Sunt proști, dezbinați, lipsiți de orice urmă de organizare și se comportă de parcă tot meritul supraviețuirii le aparține. La capitolul supporting cast, Crystal Dynamics mai are nevoie de multă muncă, eșuând lamentabil în reboot-ul Tomb Raider. Cum o poți reinventa pe Lara Croft, doar pentru a mușca din pragul de jos cu niște personaje secundare?! Îmi este foarte greu să accept această realitate, și mă văd nevoit să depunctez serios jocul în nota finală. În orice caz, nu același lucru se poate spune despre insulă. Acțiunea din TR se desfășoară într-una din cele mai frumoase locații prezente în vreun joc, surclasând fără probleme insula Rook sau New York-ul asediat de Ceph. Acoperită cu vegetație luxuriantă, păduri întunecate, străbătută de un lanț uriaș de peșteri și brăzdată de stânci verticale impresionante, Yamatai este un adevărat deliciu vizual. Senzația de lume deschisă, explorabilă, este accentuată de lipsa ecranelor de încărcare, soluția găsită de producători constând în mici peșteri interpuse între spațiile vaste, pe care Lara este nevoită să le traverseze cu grijă. Tomb Raider utilizează o versiune puternic modificată a motorului grafic Crystal Engine, ce permite o iluminare realistă și implementarea unei tehnici avansate de motion capture. De fapt, cei de la Crystal Dynamics au lucrat intensiv la capitolul mo-cap, Camilla fiind nevoită să recreeze într-o singură zi toate scenele în care Lara Croft moare. Pot doar să îmi imaginez volumul de muncă necesar capturii celorlalte acțiuni prezente în joc. Mai mult, cei de la AMD au venit cu o tehnologie nouă, intitulată TressFX, menită să simuleze un aspect realist al părului. TR este primul joc lansat pe piață ce face uz intens de noua găselniță grafică. Părul a fost mereu un element complex, greu de reprodus, dar TressFX rezolvă problema după doar patru spălări repetate... Pardon, m-am lăsat dus de val. Ce-i drept, reproducerea individuală a șuvițelor – alături de efectul mișcării, luminii, vântului și al apei asupra acestora – stoarce și ultima picătură din procesoarele și plăcile grafice mai bătrâne. Screenshot-urile din review sunt realizate de subsemnatul, pe modestul meu PC, așa că m-am văzut nevoit să dezactivez opțiunea TressFX în anumite zone, ceva mai pretențioase. Frumusețea naturală a insulei, alături de inovațiile grafice și animația fluidă a personajelor, generează un buchet tehnic impresionant, demn de un joc lansat pe piață în 2013. Singurul lucru regretabil este lipsa de atenție acordată câtorva elemente din story, ce putea fi evitată cu ușurință (din partea mea, preferam să văd toată gașca veselă înecată și doar o unică supraviețuitoare: pe Lara).



Yamatai este o insulă destul de mare, plină de mistere.



Commando Lara

„This is the first time we see Lara in with her first kill”, Brian Horton, senior art director

Mă bucur că am tratat problemele din paragraful precedent așa cum am făcut-o, căci punctele spre care țin morțiș să-mi direcționez atenția sunt, desigur, povestea, gameplay-ul și evoluția Larei Croft. Acțiunea jocului pornește odată cu realizarea că Yamatai adăpostește, pe lângă un ecosistem viu și complex, un grup de fanatici religioși extrem de violenți. Conduși de Mathias, o figură misterioasă, aproape înspăimântătoare, membrii sectei Solarii împărtășesc condiția de naufragiați cu echipajul de pe Endurance. Deosebirea constă în transformarea suferită de aceștia de-a lungul timpului: dezumanizați și convinși că nu există nicio cale de a părăsi insula, Solarii venerează, prin sacrificii umane și ritualuri sângeroase, Regina-Soare Himiko. Călătoria Larei începe în grota

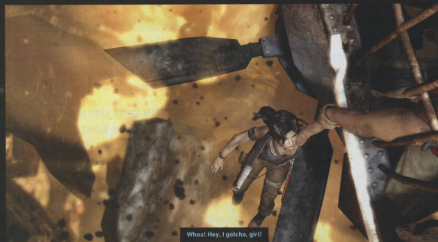


Unele locații îmi amintesc de RAGE sau Fallout.

Grim?




She's angry, she's vengeful and she has real power.


Whoa! Hey, I gotcha, girl!

unui sălbatic, de unde viitoarea noastră eroină bad-ass își găsește cu greu scăparea. Observați utilizarea unui echivalent aproximativ pentru „yet to be a bad ass", fiindcă Lara Croft reinventată plânge și suferă asemenea unei ființe umane. Pentru mulți, lacrimile de pe fața celui mai îndrăgit sex simbol din lumea jocurilor pot veni ca un șoc, dar vorbim aici despre un origin story. Fiecare scâncet, fiecare gură de aer ori țipăt, totul indică spaimă și disperare. Pentru prima oară, un joc mi-a arătat un personaj credibil, cu care (în ciuda diferenței de sex) mă puteam identifica. Oricine s-ar trezi atârnat și legat fedeleș în peștera unui maniac sălbăticit ar trece printr-o criză de frică similară, hiperventilând litri de aer la fiecare secundă. Dar cel mai intens moment din întreg jocul trebuie să fie deja renumitul first kill. A avut internetul grijă de asta, pornind un scandal în jurul unei presupuse tentative de viol, la care Lara este supusă înainte de prima ei apăsare pe trăgaci – nu că ar conta, dar în ciuda negărilor venite de la Crystal Dynamics, eu fix asta am văzut acolo. În lumea reală, asemenea lucruri dezgustătoare se întâmplă mereu, de ce nu am accepta existența celor mai hidoase și odioase crime într-un joc? Confruntată cu un pericol atât de grav, Lara înșfacă un pistol și își execută atacatorul point-blank. Tehnic vorbind, aceasta este prima oară când protagonista francizei Tomb Raider ucide o altă persoană. Urmarea depășește în intensitate momentul împușcăturii, voice acting-ul Camillei Luddington trecând dincolo de standardele tipice jocurilor video și însuflețind personajul Larei așa cum nu eram obișnuiți până acum. Trebuie să recunosc: actrița britanică are talent din plin și, de una singură, reușește animarea unui personaj atât de interesant, dar lipsit până acum de naturalețea unor emoții intense. Primul glonț tras de Lara devine și primul tău glonț tras vreodată, reacția ei spontană este și reacția ta, a jucătorului. Presupun că erau necesare iscusința și inteligența emoțională tipice unei femei pentru a transpune într-un produs de ficțiune personalitatea uneia, Rhianna Pratchett fiind prima femeie aflată în postura de game lead writer. Abordarea matură și importanța acordată evoluției personajului ranforsează structura jocului, pe care mi-e tot mai greu să-l consider un reboot. La scurt timp după acest memorabil „€œfirst kill", instinctul de conservare își intră în rol, iar Lara realizează că trebuie să supraviețuiască cu orice preț, ceea ce implică lupta și sacrificiul personal. Sam este răpită de Mathias, echipajul expediției zace împrăștiat pe toată insula și singurul confort pe durata nopții este un mic foc de tabără. De aici înainte, Lara descoperă cum să fie o Croft.

Cu soarele-n ochi și var pe mufarină

Solarii sunt prizonierii insulei Yamatai și adepții unui cult sângeros, închinat reginei Himiko. Ușor, dar sigur, Lara devine conștientă de faptul că insula este acaparată de fenomene ce trec dincolo de limitele normalului, lucru pe care Mathias și Solarii par să-l fi înțeles acum



Ăsta își incasează un piolet în freză.



multă vreme. Nu vreau să vă stric plăcerea jocului cu prea multe spoilere gratuite, dar sintagma „No one leaves" nu ține de domeniul metaforicului. Mărturie stau vestigiile istorice măcinate de timp, variind de la pagode până la forturi militare ale Axei, dar și diferitele documente sau artefacte împrăștiate pe insulă. Lara poate analiza aceste rămășițe, descoperind noi indicii legate de trecutul regatului Yamatai, lucru pe care îl recomand, de dragul imersiunii în atmosfera jocului. Sub îndrumarea lui Roth, eroina din ce în ce mai bad ass înfruntă populația de maniaci acoperiți cu var, indoctrinați de Mathias, încercând cu disperare să părăsească insula și salvând în același timp membrii echipajului de pe Endurance. Episodul incursiunii în bârlogul naufragiaților sălbăticiți este tulburător: Solarii par scoși dintr-un roman de William Golding, având o organizare tribală și o ierarhie strictă, ambele focusate pe un cult religios dominat de violență. Mathias devine convins de faptul că Sam Nishimura trebuie sacrificată pentru a îmbuna Regina-Soare, însă nebunia lui începe să devină tot mai puțin bizară pe moment ce insula își dezvăluie din secrete. În ciuda tuturor indiciilor clare, Lara pare singura care nu poate pricepe scopul răpirii Samanthei, lipsa ei de perspicacitate devenind enervantă spre finalul jocului, când prezența supranaturalului devine o certitudine incontestabilă. Pe Yamatai există o forță malefică mai presus de cea a tribului Solarii, o rămășiță blestemată din trecut...



Ike! Kono hiyoko wa kinodoku ni yoidesu!

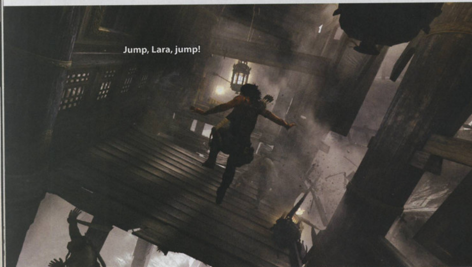
Ghid de supraviețuire

Înarmată pentru început cu un pistol și un arc cu săgeți improvizat, Lara este forțată să își adapteze instinctele la natura insulei Yamatai. Deși Tomb Raider nu obligă jucătorul să vâneze pentru hrană, răpunerea animalelor sălbatice aduce un boost de experiență, ce poate fi apoi distribuit, sub formă de puncte acordate la creșterea în nivel, către diferite abilități folositoare. Același lucru este valabil în cazul eliminării oponenților, metodele stealth sau execuțiile precise generând mai mult XP. Există trei ramuri principale: Survivor, Brawler și Hunter. Primul asigură un set de talente folositoare supraviețuirii, cum ar fi creșterea vitezei de cățărare sau îmbunătățirea percepției. Brawler implică dezvoltarea abilităților utile în lupta corp la corp, pe când Hunter se răsfrânge asupra utilizării armelor din dotare cu eficiență maximă. Focurile de tabără sunt unica locație unde meniul de upgrade poate fi accesat, și tot aici pot fi cheltuite resturile (salvage) colectate din cutii, saci ori alte recipiente răspândite pe insulă – de exemplu, buzunarele inamicilor morți –, pentru îmbunătățirea arsenalului cu diferite componente noi. Inventarul Larei dispune de patru sloturi pentru armament, ocupate de un arc, un pistol, o pușcă și o armă de asalt. Pe parcursul jocului, prin colectarea unor piese speciale, armele sunt upgradate automat la o versiune mai bună. Așa se face că, spre finalul campaniei, arcul cu săgeți devine piesa de rezistență, umilind prin aspect și putere orice altă sculă letală. Adio pistoale gemene și pantaloni scurți! Noua Lara Croft preferă o abordare robinhoodiană. Pe deasupra, arcul are și o funcție practică, pironind săgeți legate cu sfoară în anumite suprafețe, facilitând cățărarea sau tragerea unor obiecte, în timp ce vârfurile de săgeată aprinse pot incendia materiale textile sau oponenți. Pioletul rămâne briceagul elvețian din dotarea oricărui supraviețuitor, servind drept pârghie, instrument pentru escaladă sau armă în cazul execuțiilor melee. Fie că preferați un asalt frontal sau o tehnică de luptă silențioasă, Tomb Raider permite experimentarea oricărei tactici imaginabile, grație unui level design excelent. Nu există riscul să vă pierdeți, căci, pe lângă hartă, Lara poate apela direct la instinct, observând cu atenție mediul înconjurător și identificând punctele de reper. Nu prea sunt de acord cu indiciile mură-n gură – asemănătoare cu busola omniscientă pe care Marius o critica în articolul dedicat clasicului Oblivion – și prefer metodele ceva mai subtile, dar dificultatea scăzută este meteahna multor jocuri actuale. Aminteam în introducere senzația de rigiditate receptată în timpul prezentării E3. Ei bine, totul a fost o iluzie, singura metodă de a înțelege rafinamentul controlului și poziționarea inteligentă a camerei, în funcție de acțiunile personajului, fiind parcurgerea jocului. Traversarea mediului se face natural și cursiv, fiecare săritură sau alunecare bucurându-se de un efect inerțial simțitor, sub efectul energiei cinetice. Nu am găsit supărător numărul relativ ridicat de QTEs, deoarece producătorii le-au implementat numai acolo unde aces-



Jaw. Dropping. Pe bune, peisajul arată beton.


TressFX și minunatul păr


Jump, Lara, jump!

tea erau imperative, augmentând chiar starea de tensiune. Sistemul de cover & crouch se declanșează automat, în momentul unui encounter cu inamicii, și funcționează ireproșabil. O chestie care mi-a plăcut în mod special a fost posibilitatea schimbării poziției camerei de pe umărul stâng pe cel drept (și invers) în momentul țintirii, deschizând astfel noi unghiuri de vizibilitate. De asemenea, Lara se poate feri cu agilitate de lovituri sau gloanțe, prin apăsarea unui singur buton. În cazul atacurilor melee, un dodge realizat la timp permite o contralovitură puternică sau o execuție point-blank. În rest, feeling-ul receptat este cel al unui action-adventure cu elemente de third person shooter – oarecum similar cu Sleeping Dogs – întrerupt de momente spectaculoase marca Uncharted și puțin platforming cu tente de Assassin's Creed III.

Singurică prin morminte...

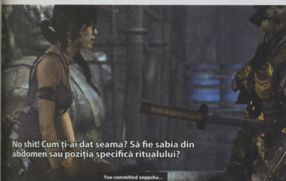
Seria Tomb Raider și-a dobândit respectul prin fuziunea perfectă dintre un gameplay antrenant, plin de acțiune, și elemente specifice jocurilor adventure. Probabil că veteranii își amintesc mai bine dificultatea sporită a unor puzzle-uri prezente în aventurile mai vechi ale Larei – chiar și Underworld (făcut cadou luna trecută în revistă) are momentele sale briliante. În reboot, aceste secvențe dificile lipsesc cu desăvârșire, partea de adventuring cerebral fiind înlocuită de explorarea unor morminte ancestrale. Din nefericire, în ciuda unui level design interesant, ce necesită un vârf de platforming iscusit, puzzle-urile întâlnite sunt fruste, de cele mai multe ori rezumându-se la sincronizarea unor acțiuni banale. Mă simt dezamăgit, oarecum trădat, de simplitatea acestora, cu toate că recompensa – un cufăr auriu burdușit cu salvage – merită „efortul". Altminteri, mormintele trebuiesc explorate pentru completarea unor achivement-uri sau numai de dragul unei experiențe ludice exhaustive. Până și jocul le denumește optional tombs. Totuși, dacă simțiți nevoia acută de profanare și ați ratat o sepultură, Tomb Raider include o opțiune de fast travel, accesibilă la focurile de tabără.

... sau cu Katana la gât și prietenii alături?

Bang, drept în moalele capului! Am început review-ul de față menționând faptul că nu am urmărit cu interes evoluția jocului. Mi-a păsat prea puțin despre Tomb Raider (îl consideram pe atunci un alt reboot murky) ca să bag de seamă prezența majoră a elementelor supranaturale în firul epic. Sincer să fiu, habar nu am dacă producătorii au inclus în primele trailere sau preview-uri secvențe reprezentând samuraii-demon din garda reginei Himiko. Din această cauză, contactul cu un Oni a fost un șoc. Poftim? În folclorul japonez, Oni sunt ființe similare demonilor; în Tomb Raider, aceștia întruchipează protectorii Reginei-Soare, hrănindu-se cu carne de om (judecând după numărul de victime jupuite, ținute la afumat, eu asta suspectez) și protejând sanctuarul regal. Misiunile apropiate de finalul campaniei devin tot mai grotești, Lara văzându-se nevoită să înoate în canale de scurgere pline de sânge, printre membre ciopârțite. Reboot-ul din 2013 este primul joc din serie care primește un rating 18+, ce ar trebui respectat cu sfințenie de părinții dornici să dăruiască jocul odraslei minore. Revenind la combat, în luptă, diferențele dintre oponenții Oni și Solarii nu sunt majore, unitățile de elită ale sălbaticilor fiind puțintel mai problematice decât un samurai vechi de un mileniu, înarmat cu o katana ruginită. Mă așteptam la niscaiva puteri paranormale, un hadouken, Valul Țestoasei, ceva, orice. Aparent, Oni (cu o „mică" excepție) sunt doar samurai captivi într-o bulă temporală, cauzată de blestemul reginei Himiko. Atunci de ce atât de multă frică? Pentru ce era nevoie de toată carnea umană tocată? În fine, un alt lucru deranjant, cel puțin pentru mine, este felul în care gărzile își alertează tovarășii. Ferească Dumnezeu de un headshot sau un stealth kill ratat! Până și cel mai izolat inamic o să își strige toți camarazii de arme, în ciuda faptului că era singu


Mai bine nu mă făceam alpinist utilitar...

Point-blank shotgun kill = AWESOMNESS



No shit! Cum ți-ai dat seama? Să fie sabia din abdomen sau poziția specifică ritualului?

cuc în arealul respectiv. Am detestat mereu valurile succesive de spawn, inspirate din rețeta Call of Duty, însă metoda asigură o soluție practică pentru producători, spre dezamăgirea jucătorului aflat în căutarea unui gameplay echilibrat, cu nuanțe de realism. Nu voiam un nou Thief, dar se putea mult mai bine. În schimb, îmi doream o componentă multiplayer reușită. La cârma dezvoltării modului multi s-au aflat cei de la Eidos Montreal, responsabili pentru Deus Ex: Human Revolution (păcat că nu s-au ocupat tot ei de stealth), rezultatul nereușind să impresioneze cu ceva anume. Nu e nici prost, nici bun, lipsindu-i substanța necesară pentru a te ține în fața monitorului un timp îndelungat. Cu excepția utilizării abilităților unice, luptele online se desfășoară identic cu cele din campanie, armele având proprietăți similare. Două echipe se pot înfrunta pe cinci hărți diferite, în variante ușor modificate ale unor moduri clasice. Jucătorii progresează în rang, deblocând noi abilități, arme și personaje, în funcție de punctele obținute în timpul meciurilor și de numărul victoriilor. Multiplayer-ul merită încercat atunci când completați campania single în procent de 100% și tânjiți după o doză suplimentară de Tomb Raider.

Lara nu pleacă acasă

În ciuda defectelor sale evidente, Tomb Raider rămâne un joc impresionant, cu o realizare tehnică de excepție și un personaj principal fascinant. Da, poate că nu dispune de un multiplayer extraordinar sau un story lipsit în totalitate de scăpări, însă acțiunea de proporții epice transmite un spirit autentic de aventură, pentru mai bine de 15 ore. Scopul din spatele poveștii rămâne portretizarea evoluției personale accelerate, prin care Lara Croft este forțată să treacă cu o armă în mână și lacrimi în ochi. Numai că Tomb Raider reușește mult mai mult, absorbind jucătorul în lumea sa uimitoare, așa cum o fac romanele bune sau filmele bine regizate. Avem de-a face cu un joc atent cizelat, începând cu fluiditatea și precizia controlului – ce se apropie de perfecțiunea absolută – și terminând cu inovația grafică TressFX. Deși personajele secundare suferă din cauza unor lacune grave, nu același lucru se poate spune despre antagoniști. De asemenea, aresenalul variat și activitățile opționale adaugă un plus de savoare. Numai eu știu cât de tare m-am îndrăgostit de arcul cu săgeți. În TR m-am cățărat, am alunecat, m-am luptat cu un piolet în mână și am plonjat în necunoscut, cu o parașută în spate – altfel spus, am trăit o experiență unică. Lara Croft nu pleacă acasă, pentru că trebuie să-și ducă mai departe cariera de eroină sublimă, în noi și noi aventuri. Presimt începutul unei serii proaspete, cu un personaj revigorat și o atitudine potrivită. Să tot fie! ▶ **Aidan**



VERDICT LEVEL



- exploziv, control fluid și precis, intuitiv, plin de adrenalină
- Lara Croft, așa cum nu am mai văzut-o până acum
- arcul cu săgeți multifuncțional și sistemul de upgrade
- TressFX, voice acting ad libitum, grație Camillei Luddington

- puzzle-uri mult prea simple, prea puține morminte secrete
- inamici prostuți, Oni nu au nimic special, personaje secundare patetice

PE SCURT

Tomb Raider este cel mai bun survival action-adventure disponibil pe PC la ora actuală. Un joc atmosferic, dinamic și foarte matur. Nu-i tocmai Uncharted, dar Lara se apropie cu pași repezi de nivelul calitativ impus de Drake.

9

Gen Action-adventure/Platforming/Survival **Producător** Crystal Dynamics **Distribuitor** Square Enix **Ofertant** GameShop.ro **Online** tombraider.com

CERINȚE MINIME

Procesor Dual Core 3.0 GHz **Memorie** 4 GB RAM **Video** GeForce GTX 650

ALTERNATIVA TOMB RAIDER UNDERWORLD

Bucurii pentru copii, Jocul Full din ediția trecută. Un joc excepțional, ce merită butonat până la capăt.

PC X360 PS3

DEAD SPACE 3

În spațiu nu se aude casa de marcat

Seria Dead Space a debutat cu un survival/horror (aproape) ca la carte. Desigur, un ochi suficient de antrenat putea observa cu ușurință „împrumuturile" din System Shock 2, Event Horizon, (puțin) Lovecraft și așa mai departe, însă „furtul" a fost făcut cu simțul artistic al răspunderii, de către o mână de oameni talentați, iar rezultatul a fost o experiență pe care nu o voi uita prea curând. Personajul principal nu era un infanterist spațial bioinginerit până în măduva oaselor, cu o siguranță pocnită, ci un simplu inginer ghinionist, Isaac Clarke, aruncat în mijlocul unor evenimente oribile orchestrate de o inteligență malefică. Nu mi-e rușine nici cu o șleahtă de militari ocoși care-ajung să se comporte ca niște puștani speriați (aluzie nesimțită la Aliens-ul lui Cameron, un film cu meritele lui, chiar dacă nu i-a călcat pe urme lui Scott) după prima întâlnire cu mașinăria de ucis perfectă, însă altul e feeling-ul când intri în pielea unui inginer nedus pe la școala ocultului și ești asaltat din toate părțile de entități demonice din străfundurile unui Cosmos rece și ostil vieții.

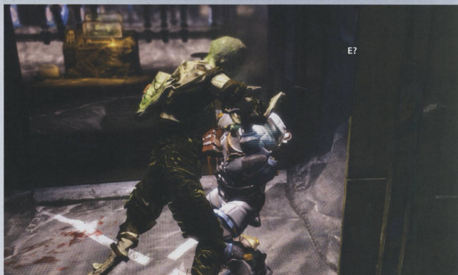
Ca să scurtez povestea, în primul Dead Space, oamenii de la Visceral Games au dovedit cu vârf și îndesat că au priceput cum se învârt rotițele fricii și sunt în stare să construiască un survival/horror care poate sta cu fruntea sus alături de greii genului. Din nefericire pentru evoluția genului, alți oameni au priceput și mai bine cum se



Pe umerii titanilor


Convergența roșie

învârt rotițele de aur ale Industriei, survival-horror-ul perfect. Așadar, a urmat un Dead Space 2 (pe care nu l-am rumegat pe îndelete, căci a ajuns în mâinile lui Koniec) ceva mai visceral decât primul (dar care, din câte am înțeles, n-a renunțat complet la survival și nici la horror), iar aseară tocmai am reușit să termin al treilea joc din serie. Fiindcă n-am trecut prin experiența Dead Space 2, care probabil ar mai fi îndulcit trecerea de la horror la action, timp de 13 – 14 ore cât am hălăduit prin Dead Space 3, am avut impresia că joc un spin-off de acțiune în universul imaginat de Visceral în anul 2008.


E?

... unde necromorfii zace!

Dead Space 3 debutează în forță cu mini-aventura unui soldățel cu vreo 200 de ani mai în vârstă decât inginerul Isaac Clarke. Este vorba de un prolog scurtuț cu rol de tutorial (cineva trebuie să te învețe să apeși B și să urmărești cărarea albastră) și introducere în aventura EPICĂ ce va urma. Ce s-a întâmplat? Fiți atenți. La nici cinci minute după ce am început Dead Space 3, am fost asaltat de cinci maniaci posedați, pe care i-am ciuruit ca la Oituz, am făcut rapel pe un perete perfect vertical și mi-a căzut o navă spațială în cap. Nu vă spun ce se întâmplă puțin mai departe, căci e una dintre puținele surprize pe care ni le rezervă scenariul. Un sfert de oră mai târziu și vreo 200 de ani după prolog, o colonie lunară explodează, un atentator sinucigaș se aruncă în aer cu o mașină de poliție, un guru unitolog detonează un Marker și declanșează o Convergență roșiatică, iar Isaac Clarke, adică eu, după câteva schimburi de focuri spectaculoase cu o haită de necromorfi turbați și ceva comandouri unitologiste, sare într-o navetă de pe un tren care rulează pe șine cu viteză neregulamentară. N-apuc bine să-mi trag sufletul și să mă bucur de atmosferă, că nava care m-a cules din trenul supersonic cade din lac în puț. Adică din hiperspațiu (shock space, parcă, în mitologia deadspaceiană) într-un câmp de mine amorsate. Explodează și nava, dar mai încet cât să observ, ca printr-un tunel, cum totul se dezintegrează în jurul meu într-o cacofonie de zgomote, flăcări, țevi, plexicglass futurist și QTE-uri. Am fost atât de ocupat să evit explozii și să admir efectele speciale, încât n-am avut timp pentru frică. Ba chiar m-am amuzat puțin imaginându-mi un necromorf mai sărac cu duhul, și ghinionist pe deasupra, care mă pândește și așteaptă un minut de liniște ca să-mi sară în cârcă. Ba-i explodează o țeavă în față, ba se schimbă gravitația și se trezește pe tavan. Calcă în cioburi, este supt în spațiu de o fisură în carena navei, e decapitat de un cablu pe care eu l-am evitat, iar, când totul se liniștește și săracul e la doi milimetri de mine, gata să mă bată pe umăr, să îngaime un „boo" anemic și apoi să moară liniștit, e zdrobit de o ladă cu muniție. Cred că sărmanii posedați erau mai speriați decât mine văzând ce se întâmplă în jurul lor. După aproximativ o oră și ceva de supraîncărcare senzorială, în care simțurile mi-au fost asaltate brutal cu supracurenți (am impresia că, la un moment dat, mi-a pocnit o siguranță), am concluzionat trist că Dead Space 3 a renunțat la orice pretenție de survival/horror în favoarea acțiunii spectaculoase care bântuie Industria de vreo zece ani încoace. Finalul, pe care n-o să vi-l stric, este și el moartea simțurilor. Încă încerc să procesez ce mi s-a întâmplat în ultima oră de joc. O să vă las pe voi să decideți dacă e un lucru bun sau nu. Ca action, e destul de eficient și spectaculos, dar mie, personal, mi-ar fi plăcut mai mult un horror de atmosferă, ceva mai molcom și mai subtil, care „te lucrează" și îți dă timp să te scufunzi cu totul în el.

Înainte să vă apucați de căsăpit necromorfi la grămadă, ar fi interesant de știut ce îl mai motivează pe Isaac de această dată. Omul a reușit să distrugă două Markere (știți voi, acele obiecte care au promis


Zidită la temelie, să țină nava!


E?

Got brain?

În sfârșit, liniște!

Un puzzle

Biutiful...

omenirii energie infinită, dar i-au dat o armată de indivizi violenți și tentaculați, foarte energici de altfel), realizare care l-a adus în atenția Unitologilor. Atenție de care nu prea vrei să te bucuri atunci când inșii în cauză se închină Satanei spațiale care te face neom. CV-ul încărcat al lui Clarke n-a trecut neobservat nici de către autorități. Aceleași autorități care, în aroganța lor infinită, au considerat că pot folosi Markerele cele malefice pe post de baterii universale. Hint: dacă o baterie îți transformă bunicul într-o jivină cu tentacule în loc de mustață și căngi în loc de mâini, cred că ar trebui să îți pui panouri solare. Mintea ordonată, de inginer, a lui musiu Clarke a realizat că, oricum ai privi problema – energie sau religie infinită și gratis –, rezultatul palpabil e același: o armată de bâzdâgănii însetate de sânge îi va veni omenirii de hac. Ca urmare a acestei revelații, omul a făcut cel mai logic lucru cu putință: a dat cu piciorul relației cu nurlia Ellie și își rumegă depresia într-un apartament sordid dintr-o colonie lunară. Asta până când ultimul bastion al Autorității (adică doi militari, unul roșu și unul albastru) dau buzna peste el și îl informează că FOSTA (cu accentul pe Fosta, semn că unul dintre cei doi oameni ai Legii are ceva de împărțit cu Ellie) lui iubită, o femeie de știință și acțiune care, între timp, a descoperit o posibilă metodă de a extirpa Markerele de pe rana supurândă a Omenirii, a dispărut în misiune. Câteva explozii bine plasate accentuează urgența și seriozitatea misiunii lui Clarke, iar ce urmează este stagiul final al metamorfozei aceluiași Clarke dintr-un inginer mut în erou de acțiune și Salvatorul Universului. Povestea e destul de interesantă și, zic eu, merită urmărită până la capăt, mai ales dacă vă plac filmele de acțiune și puteți trece cu ușurință peste câteva dialoguri care scârțâie și peste unele momente ușor penibile și nelalocul lor. Avem puțin mister, nițică trădare și câteva twist-uri minore, iar finalul e satisfăcător de exagerat. Am aflat ce-i cu Markerele cele dubioase și, cel mai important, am salvat Universul de la pieire. Bun așa.



Mecanic-şef

Fiindcă action-ului îi şade bine cu un arsenal impresionant, oferta de arme a fost triplată. Clarke, fiind de formaţie inginer, îşi poate construi şi/sau îmbunătăţi echipamentul la bancurile de lucru răspândite prin joc, folosind o seamă de componente culese din lădiţe, din dulapuri sau de pe cadavrele inamicilor. Sau cumpărate cu bani reali dacă vă ţine punga şi vreţi să plătiţi pentru impulse 9. Avem tungsten, semiconductori, un gel suspect, metal şi sigur am uitat ceva. Folosind aceste componente şi câteva planuri descoperite în campania single-player, puteţi construi ce armă doreşte sufleţelul vostru. Sunt multe, arată bine şi... cam atât. Nu te forţează nimeni să le foloseşti pe toate. Nici măcar nu eşti încurajat să-ţi diversifici arsenalul. Am terminat jocul pe Normal (când ai un nivel de dificultate botezat Normal, se presupune că jocul a fost echilibrat pentru el) şi nu am folosit mai mult de patru arme. Plasma Cutter-ul clasic (pe care, e drept, l-am upgradat) mi-a fost cel mai de nădejde tovarăş. Storyline-ul m-a obligat să folosesc un tunuleţ mai sofisticat preţ de cinci minute. M-am simţit obligat să experimentez sistemul de crafting, deci mi-am mai construit un puşcoci cu un fel de piroane (reminiscenţe din FEAR) şi un shotgun care s-a dovedit inutil. Fiindcă cele două arme (flinta cu „piroane" şi cutter-ul) s-au dovedit foarte eficiente pentru a pune la pământ absolut orice mi-a aruncat jocul în faţă, e de la sine înţeles că n-am simţit nevoia să-mi petrec prea mult timp în faţa bancului de lucru ciocănind la cine ştie ce armă. Toate materialele preţioase au intrat în upgrade-uri pentru armură (viaţă, blindaj, stasis etc.). Ce mi-a mai rămas am investit în muniţie (universală, doar că unele arme consumă mai multă, altele mai puţină) şi medikit-uri. Drept urmare, absolut tot jocul n-am dus lipsă de nimic (şi asta fără să fac grinding, doar din misiuni opţionale şi, ocazional, când îmi aduceam aminte, folosind cei trei roboţei scavengeri din dotare), deci s-a cam dus şi partea de „survival". Aşadar, marea noutate, adică sistemul de crafting s-a dovedit cvasi-inutil pe Normal. Cel puţin în cazul meu. Unii se vor da de ceasul morţii să construiască tot, să tragă cu tot şi să omoare tot, iar pentru ei Unchiul EA are un magazin online care vinde tungsten şi tot ce e de trebuinţă pentru a experimenta cât mai multe arme şi briz-brizuri cu cât mai puţin efort. Probabil lucrurile se schimbă pe niveluri mai mari de dificultate, deci vă sugerez să evitaţi şi modul Normal dacă vă simţiţi prea buni şi să mă înjuraţi cu încredere dacă sistemul de crafting devine indispensabil.

Necromorfina

Problema inutilităţii a peste 70% din arsenal ar fi fost rezolvată simplu cu o selecţie mai diversă de inamici. În momentul de faţă, toţi sunt sensibili la zeama de cutter upgradat. Există câţiva slăbănogi siniştri care umblă în grupuri mari, şi nu prea îţi dau timp să mai şi încarci, dar şi pe ei i-am rezolvat destul de uşor (şi n-am cele mai dezvoltate reflexe din turma de jucători de shootere) tot cu credinciosul cutter. Ajutat de Stasis şi, ocazional, de sfânta telekinezie. Spre final, apar ceva satanişti foarte rapizi, dar, ca un făcut, înainte să dau de ei, am descoperit un modul numit Stasis Coating, pe care l-am montat mintenaş pe acelaşi cutter. Nu le-a mai ars de sprint... Singura lor armă a rămas numărul. Când vin, vin mulţi. Îi pui la pământ, îţi rezolvi treburile, eventual îţi sare o bâzdâganie solitară în cârcă să nu spui că ai dat 50 de euro şi nu te-ai speriat măcar puţin, şi treci la următo-

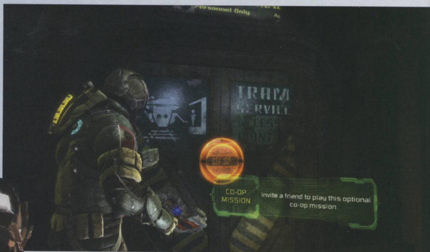




Inginerie


[cenzurat pentru blasfemie]

rul asalt. Indiferent că străbați coridoarele sinistre ale unei epave de 200 de ani sau o peșteră pe planeta înghețată Tau Volantis, nu primești destul timp cât să acumulezi măcar niţică tensiune. Nu ești păcălit de umbre, n-auzi voci, nu ești ținut în expectativă, jocul a renunțat la orice subtilitate și îți aruncă tot ce are în față. În plus, jivinele care te asaltează nu mai prea au nimic special. În general, i-am cam văzut pe aproape toți în Dead Space 1. Cei noi... colcăie ceva prin ei, arată ca și când ar fi fost „lucrați" pentru un horror, dar n-au nimic cu adevărat deranjant, bolnav, în ei. Mi s-au părut foarte cumințel în comparație cu ce orătănii mai mișunau prin Dead Space 1 și 2. Nu știu dacă Visceral a fost chemată în instanță de vreo mamă (apropo, vă mai amintiți reclama de prost gust „Your Mom Hates Dead Space 2"?) înspăimântată de noua jucărie a juniorului, dar cineva sau ceva a pus dop sticlei din care-au consumat cei care-au desenat monștri în primele două Dead Space.





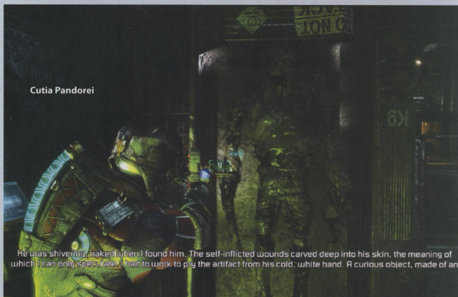
Iarna pe uliță

Ca orice action AAA, Dead Space 3 e făcut să-ți ia mințile. Atunci când ai timp să admiri peisajul și să caști ochii pe pereți, ai ce vedea. Jocul arată foarte bine, mai ales în scurtele aventuri în spațiu printre

epave (unde ai timp să îți tragi sufletul, să admiri peisajul și să te gândești la ce horror meseriaș ar fi putut ieși). Mai că te îndeamnă la puțină introspecție. După ce îți petreci ceva timp hălăduind prin și printre epave, ajungi pe planeta Tau Volantis, un pietroi înghețat, unde te așteaptă priveliști care îți iau suflarea sau peisaje și decoruri sinistre ce îți promit depresii, preinfarcturi și experiențe mistice care nu vin niciodată. În schimb, vă veți lupta cu un burghiu imens. Și veți escalada pereți de stâncă în timp ce vă feriți de lifturi, pietroaie și gloanțe. Mă întristez nespus când mă gândesc ce spaime, ce teroare, ce trăiri îmi putea oferi un asemenea joc. Din acest punct de vedere, nu prea am ce-i reproșa. S-a investit din greu în el și se vede. Pare și bine optimizat, căci mi se mișcă foarte bine pe un calculator ceva mai bătrân decât seria Dead Space. Controlul nu m-a deranjat, cum se întâmplă de obicei în cazul jocurilor multiplatformă, l-am jucat normal, cu mouse și tastatură, și n-am simțit nevoia să înfig un controller în PC. Păcat că toată investiția a fost pusă în slujba unui action pe care cel mai probabil l-ați jucat și sub alte nume. Dacă aveți prieteni pe Origin (eu n-am), există câteva misiuni opționale ce pot fi jucate în co-op. Nu le-am parcurs, că n-am prieteni decât pe Steam, dar la cum s-a desfășurat jocul, sincer mă îndoiesc că în co-op Dead Space 3 ar fi fost mai horror sau cu o atmosferă mai tensionată decât în single player.



Upgrade



Cutia Pandorei

Thank you, come again!

N-am nimic personal cu Dead Space 3. Nu mi-a dat foc la casă, nu mi-a mâncat peștii, și probabil aș fi trecut cu nonșalanță pe lângă el, ignorându-i pălăria exotică, bilețelul cu microtranzacții și mâna întinsă sugestiv către buzunarul meu.
Dar fiindcă mi s-a cerut părerea, l-am jucat până la capăt și pot spune că, pentru cine gustă genul (adică action-ul next-gen tipic, care-ți supraîncarcă simțurile doar-doar n-o să observi că ți se vinde același joc de câțiva ani încoace), Dead Space 3 nu este o investiție proastă. S-au băgat mulți bani în el, și se vede (spre deosebire de... să zicem Colonial Marines, pe care l-am jucat până la capăt doar plătit). Pentru 50 de euro veți primi un action decent cu grafică profesionistă, actori profesioniști, efecte profesioniste, coloană sonoră profesionistă, necromorfi profesioniști și așa mai departe. E entertainment cu buget mare (aș spune „cinstit", dar cineva a încercat să-mi vândă tungsten) și nimic mai mult. Veți primi exact ce-ați văzut prin trailere și veți uita de el când EA vă va flutura pe sub nas primele screenshot-uri din Dead Space 4. Singurul lui merit major este că nu-i un fușerai ordinar ca Dragon Age 2. Sau ca mai noul Aliens: Colonial Marines. ▶ **cioLAN**



Cade sau explodează.
Pregătiți-vă să apăsați E.

VERDICT LEVEL

+
- decorul
- cinematic
- epic, visceral

−
- prea puțin horror
- prea puțin survival
- n-are nimic special

PE SCURT
E entertainment cu buget mare (aș spune „cinstit", dar cineva a încercat să-mi vândă tungsten) și nimic mai mult. Veți primi exact ce-ați văzut prin trailere și veți uita de el când EA vă va flutura pe sub nas primele screenshot-uri din Dead Space 4.

7.5

Gen Action **Producător** Visceral Games **Distribuitor** EA **Ofertant** GamersGate.com / Origin.com **On-Line** www.deadspace.com

CERINȚE MINIME **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** NVIDIA GeForce 8600 512 MB / echivalent ATI

ALTERNATIVA SYSTEM SHOCK 2
Este Jocul. Îl găsiți pe GOG, funcționează pe sistemele moderne, deci n-aveți nicio scuză să nu-l jucați.

PC X360 PS3

DmC Devil May Cry™

Hack'n'slash la Poarta Iadului



Așa mai merge! Ebony și Ivory sunt două arme de foc cât se poate de sexy.

Kat nu pare prea impresionată. Probabil Dante compensează cu personalitatea sa amuzantă.

Este uimitor ce scântei strălucitoare ies atunci când două culturi diferite intră în coliziune, fuzionând într-un tot armonios și eclectic. Seria Devil May Cry reprezintă una dintre cele mai faimoase francize din lumea jocurilor video, o punte între gaming-ul nipon și cel occidental, o îmbinare aproape perfectă între imaginarul pestriț al japonezilor – populat de personaje interesante, cu trăsături hiperbolice – și acțiunea brutală, explozivă, îndrăgită în Vest. Recunoscută pentru originalitate, creativitate și felul matur în care spune o poveste, cvadrilogia DmC rămâne un punct de reper în cadrul genului hack'n'slash și un hallmark pentru Capcom. Dar studiourile din Osaka au vrut mai mult; o transformare totală pentru Devil May Cry și o reinventare a lui Dante, personajul aflat în centrul seriei. Așa cum era de așteptat, vestea nu a fost primită cu zâmbetul pe buze de fanii înfocați, obișnuiți cu atmosfera sumbră din primele jocuri. Schițele artistice inițiale înfățișau o turnură radicală în designul remake-ului, caracterizată de adoptarea unui stil cu desăvârșire occidental. Bollocks, zic eu! S-a discutat atât de mult despre "vestificarea" lui Dante, încât s-au pierdut din vedere toate elementele artistice și narative ce emanau un puternic vibe anime. Da, poate că Dante arată emo-punk și vorbește asemenea unui yankeu șmecheraș, dar DmC-ul anului 2013 este la fel de japonez ca Sailor Moon. Manga-ul este acolo, în fiecare monstru, personaj ori armă, deși la cârma dezvoltării noului joc s-au aflat cei de la Ninja Theory, un grup independent din Cambridge, cunoscut până acum pentru titluri furioase ca Heavenly Sword sau Enslaved: Odyssey to the West. Băieții aceștia își cunosc meseria și, ajutați de Capcom, au scos pe piață un hack'n'slash plin de sânge, demoni grotești și acțiune brutală.

Eva și Dante într-o ipostază angelică. Una dintre cele mai frumoase imagini din DmC.

I remember my mother... her name was Eva. She gave this to me. I had a brother too?

Infernala Dramă, în dolce stil nuovo

DmC: Devil May Cry (nu încercați, luați titlul ca atare) nu este doar un remake, ci o adevărată restartare a seriei. Mi-e greu să consider DmC "al cincilea joc", căci e departe de standardele definiției "succesorului spiritual". Mai degrabă, DmC este o viziune diferită, paralelă, asupra aceluiași univers fictiv. Și de această dată, protagonistul jocului este Dante, un tânăr înzestrat cu abilități extraordinare, aruncat în mijlocul unui conflict supranatural. Spre deosebire de personajul clasic, noul Dante a renunțat la ironie în favoarea unui cinism grosolan. Temperamental și condus de o agresivitate aproape puerilă, acesta seamănă mai mult cu un adolescent furios, nu cu un luptător versat, pus față în față cu hoardele infernului. Totuși, în contextul realității alternative în care se desfășoară jocul, un erou guraliv și sărit de pe fix este mult mai potrivit. Adio păr cărunt și trenchcoat roșu! Dante nu mai are nimic în comun cu el însuși. De fapt, personajul este introdus în poveste într-un mod destul de...sleazy: matol în club, înconjurat de domnișoare "angelice" și neînduplecat în fața unui posibil cocktail de boli venerice. Fără prea multe explicații, jocul trece direct la fapte – chestie care, în cazul de față, dinamizează și mai mult firul epic. DmC stăpânește cu perfecțiune tehnica narativă, sărind din cutscene în plină acțiune cu naturalețe, astfel încât fiecare luptă devine o parte din



Băutură energizantă cu efecte adverse de dorit. Păcat că-i produsă în intestinele unui demon.

story. Pentru Dante, un Nephilim născut din comuniunea unui înger cu un demon, cel mai mare dușman este întruchipat de Limbo City, un oraș trezit la viață, sub controlul forțelor malefice conduse de arhidemonul Mundus.Vânat și bântuit de propria origine, Dante este captiv într-o dimensiune paralelă cu realitatea, un loc întrepătruns cu planul material, dar lipsit de constrângerile fizicii. Cea mai mare parte din acțiune se petrece în Limbo, o lume întoarsă pe dos, aflată în permanentă schimbare. Acțiunile din spațiul metafizic se manifestă și asupra realității, afectând legătură dintre cele două pla-


Limbo. Nu încetează niciodată să mă uimească.



Grafica dominată de o singură nuanță poate părea obositoare într-un cadru static. În mișcare, lucrurile stau cu totul altfel.



BDSM? Nu, nimeni? Chiar nu se oferă voluntari?

nuri, însă adevăratele forme ale demonilor nu pot exista în afara Limbo-ului. Conceptul este mai mult decât interesant, ducând la situații inedite și jucând un rol important în scenariu. Întregul oraș se opune acțiunilor eroului – clădirile se rearanjează după legile unei geometrii neeuclidiene, străzile se frâng și împiedică traversarea unor zone, iar alteori Dante este atacat direct de cioburi și schije rupte din mediul înconjurător. Schimbarea orașului în timp real este excelent realizată și nu de puține ori am rămas cu gura căscată, în fața unor momente impresionante. Credeți-mă, când strada de sub picioare ți-a pus gând rău și îți vrea sufletul, lucrurile sunt destul de fucked up...

Mitul Creației

Dante nu este singur în Limbo City. Îndrumat de Kat, o vrăjitoare cu metode moderne, el își întâlnește fratele geamăn. Ceva mai grizonat și o leacă mai dubios, Vergil se află în fruntea unei organizații Anonymus-like, angrenate în lupta cibernetică cu demonii ce au pus stăpânire pe omenire. Amenințarea principală – păpușarul din spatele spectacolului haotic – este Mundus, tăticul dracilor și conducătorul unui imperiu financiar global. Mijloacele de control adoptate de acesta sunt mai telurice decât era de așteptat: datoriile bancare, sistemele de supraveghere stradală, televiziunea și o marcă de băuturi energizante cu proprietăți afrodiziace. Ați înțeles? Băuturile energizante sunt satanice, ceea ce mă face un ofițer al iadului. Abia ce mi-am terminat doza de Tăuraș Rouge, ca să pot scrie recenzia la miez de noapte fără să deviez ireversibil de la planul lipit pe peretele din spatele monitorului. Oricum, aplaud producătorii jocului pentru animațiile personajelor și voice acting-ul fantastic, complet credibil. Sunt mereu dornic de o poveste bine spusă, capitol la care DmC: Devil May Cry nu dezamăgește. Fiecare cutscene merită savurat cu răbdare, umorul, tensiunea și drama împletindu-se perfect, într-un buchet narativ surprinzător de complex și rafinat pentru un joc de acțiune pur-sânge. Kat iese în evidență prin mimica facială, voce și înfățișare. Se vede că cei de la Capcom și-au dorit un personaj feminin inocent, după rețeta popularizată în anime-uri, astfel încât jucătorii să poată relaționa ușor, la un nivel aproape intim. Frumoasă și sensibilă, dar încărcată cu un bagaj de mistere și secrete proprii, Kat este legătura directă dintre Dante și lumea reală, având capacitatea de a-l scoate din Limbo prin arta "magiei urbane". Tipa își ține amestecurile vrăjitorești (cu „sămânță" de veveriță, I shit you not) în sprayuri de graffiti. Pe deasupra, este instruită de Vergil și educată în spiritul organizației din care face parte. Cât despre fratele lui Dante, acesta își joacă bine rolul inițial de călăuză/mentor (o referință la Virgil, poetul roman din "Divina Comedie"), recrutându-și geamănul identic în cadrul Ordinului. Cei doi împărtășesc același sânge de nefilim și o dorință cruntă de răzbunare, după ce și-au văzut mama spintecată de Mundus, iar tatăl, demonul Sparda, înlănțuit în chinuri eterne și acuzat de trădare. Înfuriat de moștenirea dureroasă din trecut, Dante pornește o vendetă personală împotriva lui Mundus și acoliților săi demonici, ajutat de Kat și Vergil.

Diavolul Poate Să Plângă

DmC: Devil May Cry este un hack and slash cu linie genetică pură, lipsit de amestecuri absorbite din alte genuri și fără un mecanism prea complicat ascuns în spatele sistemului de combat. Pentru început, Dante este înarmat cu faimoasa sabie Rebellion și cele două pistoale semiautomate pereche, Ebony și Ivory, alături de care face prăpăd în rândul lighioanelor satanice. Măcelul este o parte esențială din gameplay, evoluția personajului fiind rezumată la deblocarea unor combo-uri tot mai potente – fiecare armă având propriul set de atacuri speciale –, și la îmbunătățirea abilităților de bază. Pe parcursul jocului, noi arme și proprietăți unice ale acestora devin disponibile printr-un sistem intuitiv de upgrade. Originea duală își face simțită prezența și în arsenalul eroului, uneltele distrugătoare auxiliare fiind împărțite în două categorii: angelice (albastre) și demonice (roșii). Unii inamici beneficiază de rezistențe sau





Până și jocul îmi aduce aminte că trebuie să renunț la zahăr și grăsimi.



Succubus, o frumusețe extravagantă



"Hello, I like to punch zee witches!"


Sfinte Sisoe, erai perfectă la OTV! Oamenii de acolo îndrăgeau grotescul.

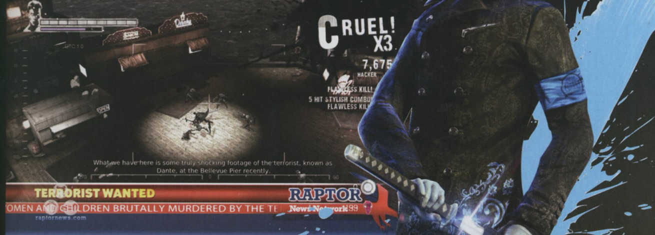
imunități, dar codul simplu de culori face ușoară identificarea armei potrivite. Sistemul clasic de combo rating, prezent în primele patru jocuri, apare și în DmC. Este ideal să tindeți spre A, folosind combinații complexe de atacuri, cuplate cu manevre evazive precise, căci demonii lovesc foarte tare, mai ales spre final, iar globurile verzi, regeneratoare de viață, sunt din ce în ce mai rare. Luptele din noul Devil May Cry pot fi descrise drept jaw-dropping, cu lovituri spectaculoase si combo-uri incredibile. Este un adevărat deliciu gory să feliezi cu Rebellion tot ce mișcă, ca mai apoi să ciurui încornorații ghinioniști din calea ta cu Ebony & Ivory, finalizând artistic cu o lovitură masivă de Arbiter. Pentru fluiditate și precizie, recomandarea mea este un controller, piesă indispensabilă în tot mai multe jocuri cross-platform. Demonii pulverizați lasă în urmă globuri de culori diferite (Souls), folositoare la achiziționarea de iteme și upgrade-uri – ori cu efect direct, cum sunt cele menite să regenereze bara de health. În DmC există și o componentă importantă de platforming, unele zone ridicând dificultăți de orientare și coordonare, cauzate de orașul aflat în perpetuă schimbare. În Limbo, legile fizicii există pentru a fi încălcate, așa că Dante ajunge, de câteva ori, să alerge cu capul în jos atunci când se află captiv în reflexia planului real. Mai mult, există două tipuri de puncte interactive în mediu, de care sabia Rebellion se poate agăța, transformându-se intr-un cârlig-bici: punctele albastre trag personajul spre platformă, iar cele marcate de un halo roșu aduc platforma mai aproape. Dacă nu merge Dante în Infern, atunci vine Infernul la Dante. În combat, același grappling hook are efecte similare când este folosit împotriva demonilor: zburătoarele sunt aduse la sol cu o singură mișcare, unde își pot încasa bucățile meritate, alteori fiind mai ușor pentru Dante să le sară personal la gât. Câteva combinații devastatoare necesită apucarea inamicilor, urmată de o serie atent sincronizată de lovituri. Spre deosebire de multe titluri hack and slash asemănătoare, în Devil May Cry, atacurile executate inteligent valorează mai mult decât zdrobirea butoanelor. Controlul impecabil nu pune probleme, deși camera suferă de scurte momente în care se poziționează complet anapoda. Acest lucru devine frustrant abia în timpul dash-urilor aeriene, direcționate de orientarea camerei. Altminteri, DmC este unul dintre jocurile cu foarte puține buguri supărătoare, bucurându-se de o realizare tehnică exemplară.



În modul Devil Trigger, Dante devine de neoprit.

În Adâncul Infernului Halucinant

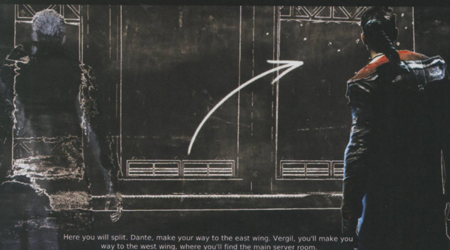
Generația Otaku nu are motive de îngrijorare, fiindcă schimbările din Devil May Cry nu îndepărtează jocul de originile orientale. Dante a rămas la fel de manga, pentru cine are ochi să vadă excentricitatea unică a personajului, conturată după alte tipare de badassery decât cele vestice. Capcom se poate bate oricât cu cărămida-n piept; jocul este departe de a fi "western". Nu mă înțelegeți greșit, mai bine de atât nici nu se putea. Din punct de vedere artistic, DmC este un tur de forță al imaginației extravagante, și mi-e greu să cred că în 2013 voi avea ocazia să încerc ceva mai spectaculos. Fiecare detaliu din designul personajelor, demonilor, armelor, totul transpiră unicitate și originalitate. Nu am văzut niciodată un hack'n'slash atât de arătos, cu un level design realmente uimitor și o cromatică la fel de vibrantă, dominată de un roșu vulcanic infernal. Motorul Unreal 3 se comportă surprinzător de bine, oferind un raport acceptabil între calitate și performanța,



după o revizie generală aplicată de Ninja Theory. Oricum, nu în detaliul texturilor stă adevărata frumusețe a jocului, ci în direcția artistică adoptată. Demonii împotriva cărora Dante luptă sunt produse fictive diforme, născute în inima unor coșmaruri halucinante. Cu trăsături grotești, exagerate până la nivelul repulsiei, aceștia se distanțează de imaginea diavolilor din mitologia creștină. Slujitorii lui Mundus sunt combinații respingătoare de organic fetal și mecanic fetișist. Mi-a fost imposibil să nu observ asemănarea dintre orificiul de pe capul primului boss și aparatul genital feminin. Producătorii jocului au apelat la simboluri și imagini lumești, însă pervertite la extrem, pentru a genera un altfel de horror psihologic. Or, cu astfel de viziuni asupra macabrului am fost obișnuiți (atunci când nu își bagă Guillermo del Toro codița) de jocurile nipone. Atmosfera dark fantasy nu putea fi completă fără o coloană sonoră pe măsură, Combichrist și Noisia aflându-se în spatele tonurilor techno metal, industriale și întunecate prin definiție. Așadar, muzica, imagistica și originalitatea noului Devil May Cry solidifică impresia artistică uluitoare, ridicând jocul la un nivel nemaintalnit in istoria seriei. Capcom și Ninja Theory au reușit să repornească într-un mod inedit franciza DmC, ștergând cu buretele și apoi reinventând intreg universul lui Dante. E suficientă


Imaginea asta imi aduce aminte de ceva... Să fie Audiosurf? Sunt atât de confuz!



o privire aruncată peste artwork-uri pentru a înțelege atenția acordată elementelor estetice. De obicei, înaintea oricărui review, îmi aloc o bună bucată de timp studierii conceptelor artistice din primele faze de design, comparându-le cu rezultatul final dar în cazul de față, am constatat cu bucurie efortul investit în conservarea vizunii inițiale, transpusă fără modificări majore in-game. Ninja Theory, salutări cu mult respect!

Tartorii Psihedelici și Estetica Urâtului

Orice hack and slash respectabil trebuie să livreze bătălii de proporții epice cu boși uriași și greu de învins. Tocmai aceste lupte colosale rămân în memoria jucătorului, multe dintre ele necesitând strategii complexe și îndrăznețe. Surprinzător, confruntările cu tartorii principali din DmC nu se ridică la nivelul așteptărilor. În planul real, Mundus și camarila lui au înfățișări urâcioase, simbolizând păcatele civilizației moderne: lăcomia, setea de putere, mândria, ura, concupiscența –, dar adevăratele forme demonice le sunt ascunse în Limbo, singurul loc unde Dante poate să îi înfrângă pe deplin. Dacă ar trebui discutată strict partea artistică, atunci boșii din DmC merită expuși într-o galerie underground. Noțiunea de "grotesc" a fost rafinată, dându-i-se noi semnificații și valori. Lilith, consoarta jupânului Mundus, este întruchiparea tuturor spaimelor mele: un sac de piele geriatric suprasexualizat (vă provoc să tastați " Jocelyn Wildenstein" în Google!), stăpân peste un club de fițe. Nici măcar întâlnirea cu vulgara și scârboasa Succubus nu mi-a picat atât de rău. Bleah! Trebuie menționat faptul că DmC nu este excesiv de violent, însă limbajul folosit în dialoguri și unele imagini deranjante îl fac de nerecomandat minorilor. Oricum, atunci când lasă deoparte orice urmă de convențional, jocul intră cu capul înainte pe tărâmul psihedelicului. De câte ori ați avut ocazia să înfruntați forțele răului, luptând într-un buletin de știri împotriva unui gigant cap catodic fascist? Diversitatea luptelor din Devil May Cry crește pe măsură ce Dante ajunge tot mai aproape de Mundus, însă am avut permanent senzația unei dificultăți scăzute. Poate că pretențiile mele sunt exagerate, dar metoda button mashing merge aplicată fără excepții, în orice boss fight. Sigur, fiecare demon are un punct sensibil ușor de exploatat, numai că Dante dispune de Devil Trigger, o abilitate fenomenală, care îl transformă într-o mașină invincibilă de ucis: inamicii sunt imobilizați în aer, pentru o perioadă scurtă de timp, așteptând cuminți să încaseze loviturile cu damage amplificat. În Devil Trigger, grafica adoptă o cromatică contrastantă, în alb, negru și roșu. Dante seamănă acum cu eul său din trecut, probabil un tribut adus de Ninja Theory și Capcom vechiului personaj. Până și moartea este un fenomen temporar pentru un Nephilim, deoarece există mereu posibilitatea reluării ultimului checkpoint sau a consumării unui Golden Orb, revenind la viață fără pierderea progresului. Pe scurt, DmC este o plimbare pitorească în parc, mai ales pentru cei obișnuiți cu acest gen de joc.



Când vă mai plângeți de gropile din asfalt, priviți această imagine din Limbo City și inspirați adânc.

Mai mult și mai bine

DmC: Devil May Cry a vrut cu orice preț să fie altfel, dar a sfârșit prin a ajunge un veritabil tribut epic, închinat unei francize ce risca să-și alieneze fanii în lipsa unor inovații demne de atenție. Capcom, cu Motohide Eshiro în frunte, a riscat mult mizând pe viziunea lui Alex Jones (Ninja Theory), însă deznodământul pariului a fost o situație din care au câștigat nu doar producătorii, ci și noi, iubitorii jocurilor video de calitate. Noul Dante este un personaj multifațetat, în ciuda unei prime impresii superficiale. Există adâncime și tridimensionalitate în trăirile sale, fiecare cutscene dezvăluind noi și noi straturi de personalitate. Eu mă declar pe deplin mulțumit de direcția artistică abordată și de realizarea tehnică fără cusur. Nu am avut până acum ocazia să înfrunt un oraș posedat, conștient de acțiunile personajului meu, și nici nu m-am războit cu trusturile de presă controlate din gheenă, într-un show live – că să numesc doar câteva dintre momentele spectaculoase, ce mi-au rămas tatuate pe retină. Designul nivelurilor și al monștrilor iese din tiparele obișnuite, distilând estetica urâtului, până când grotescul ajunge să fie mesmerizant, îmbătător. Există o veșnică senzația de dualitate, de opoziție între urât și frumos – între angelic și demonic.

Flashbackurile ce-i înfățișează pe Dante și Vergil alături de Eva sunt contrastate de prezența maleficului Mundus, la fel cum orașul amorțit în planul real devine un organism violent și vibrant în Limbo. Fără îndoială, DmC este un hack and slash extraordinar – deși componenta single nu durează cât mi-aș fi dorit de mult –, cu un sistem de combat antrenant, personaje interesante și o poveste redată cum nu se putea mai bine. Pentru mine, 2013 a început cu o surpriză al dracului de plăcută. Sper să o țină tot așa! ▶ **Aidan**





VERDICT LEVEL

+
- felul în care orașul își modică structura și i se opune lui Dante este extraordinar
- grafica, voice acting-ul și designul nivelurilor
- viziunea originală asupra macabrului și demonicului
- sistem de combat excelent și arme grozave

–
- lupte prea simple împotriva boșilor

PE SCURT
DmC mi-a dat două palme din adâncul iadului, trezindu-mă la realitate. Încă se pot face jocuri AAA bune, dacă există suficientă imaginație și voință. O călătorie incredibilă în adâncul păcatelor unei societăți decăzute, unul dintre cele mai faine hack'n'slash-uri disponibile la ora actuală.

9

Gen Action **Producător** Ninja Theory **Distribuitor** Capcom
Ofertant GamersGate.com **On-line** devilmaycry.com

CERINȚE MINIME
Procesor Dual Core 3.0 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce GTS 250

ALTERNATIVA DARK SOULS
Un RPG hardcore diabolic de greu, cu un univers întunecat și o atmosferă în permanență macabră, Dark Souls livrează cele mai intense și dificile boss fights din istoria jocurilor video. Pun rămășag pe sufletul meu!

Colonizare sprâncenată!

ALIENS
COLONIAL MARINES

Aliens: Colonial Marines n-a avut o copilărie fericită. A fost anunțat, amânat, anulat, reanunțat, pasat altor studiouri, amânat din nou și aproape anulat. Pentru a folosi cât mai eficient spațiul editorial alocat de stăpânire, am încercat să-i urmăresc traseul, ca un adevărat jurnalist, să vă spun prin câte familii adoptive a trecut sărmanul joc și ce abuzuri a suferit, dar m-am plictisit și am renunțat. Nici acum nu se știe sigur cine l-a făcut, căci zvonacii Internetului au lansat o bombă: Gearbox a pasat campania single studiourilor TimeGate (mmmm, Kohan...) și s-a ocupat exclusiv de multiplayer și Borderlands 2. N-ar fi chiar singurul și nici cel mai nefericit outsourcing din Industrie, dar puțin scandal nu strică. Desigur, o mână de oficiali Gearbox s-au grăbit să infirme aceste zvonuri dăunătoare imaginii companiei care ne-a oferit Duke Nukem Forever (vedeți cât de rapid am uitat de Borderlands și mă concentrez doar pe eșecurile unui producător?), dar, sincer, mie nu-mi prea pasă cine l-a făcut. Nu obișnuiesc să precomand motivat doar de vizibilitatea unei francize și de reputația unei companii (n-am destui bani încât să-mi permit încrederea oarbă în d-alde Bioware, Gearbox și așa mai departe), deci pedigree-ul unui producător a ajuns să mă intereseze din ce în ce mai puțin.

Adevărul, pe care nu mă sfiesc să-l spun la începutul articolului, este că Aliens: Colonial Marines este un joc prost care costă 50 de euro. Din nou, nu este nici primul și nici cel mai prost joc de 50 de euro vândut în ultimul deceniu, dar a avut ghinionul să apară într-o perioadă în care presa de gaming a suferit câteva atacuri dure și clare până și celui mai infocat fanboy al unei publicații oarecare (vezi scandalul



Colonia Speranța

Doritos, printre multe altele) și avea nevoie de un sacrificiu substanțial pe altarul integrității. Aici a intrat în scenă Colonial Marines. Franciză respectabilă, urmașul unui shooter genial (nu al unei strategii de care-ți poți bate joc în numele progresului sau despre care poți scrie pozitiv fără să superi câteva milioane de oameni cu buzunare largi), o responsabilitate mare, multe așteptări, precedat de semi-eșecul AvP, deci victimă sigură. Singura lui șansă era să iasă perfect. Sau să arate incredibil de bine. Ceea ce nu s-a întâmplat. Aliens: Colonial Marines este genul de joc despre care poți vorbi liber fără să te temi că SEGA își va retrage reclamele și te va scoate de pe listă. Drept urmare, a devenit ciuca bătăilor, soartă nu cu mult diferită de cea a lui Duke Nukem Forever. Între noi fie vorba, nici eu n-o să-l tratez cu blândețe. Colonial Marines a căpătat exact ce-a meritat, căci dacă ar fi avut măcar vreo două calități de care te poți agăța fără să pari un angajat al departamentului de PR, am fi văzut mai multe note de 8. Well, și-au făcut-o cu mâna lor, n-o să le plâng de milă. O să îmi plâng de milă mie, un amărât care va trebui să mai aștepte încă zece ani pentru următorul joc Aliens, fiindcă, după tot dezastrul acesta, un CEO va concluziona că franciza nu este rentabilă, nu că și-au bătut joc de ea înstrăinând fanii hardcore și alungându-i pe cei noi, ahtiați după bling. Fiii mei, noi v-am oferit un joc Aliens, voi nu l-ați cumpărat, ne pare rău, nu mai investim în xenomorfi.



Dorothy, Sperietoarea și Infanteristul de tinichea. Sperietoarea moare.


No, boo...

Coridor de ducă

Așadar, ce factori au contribuit la eșecul lui Colonial Marines ca shooter și, cel mai important, ca joc plasat în universul Aliens? Ei bine, jocul celor de la Gearbox este un FPS clasic (unde prin clasic înțeleg „done to death", vorba englezului) de coridor, cu o campanie singleplayer de aproximativ șase, șapte ore, cum probabil ați mai experimentat dacă ați investit mai mult de 5 milioane într-o placă video. Ca shooter de coridor, dacă am ignora nenumăratele probleme tehnice raportate de Q&A, dar „uitate" de „finanțator" pentru a prinde fereastra de lansare, e aproape de limita mediocrității (nu e un merit deosebit, ștacheta e plasată destul de jos). Avem un sistem de levelling și unlock-uri care îți stimulează puțin curiozitatea și spiritul de colecționar, armele pot fi modificate și în single player (pe baza unor puncte de upgrade primite atunci când crești în nivel), deci se poate spune că perseverența e răsplătită. Păcat că răsplata este doar materială, pentru că singleplayer-ul nu-ți oferă cine știe ce provocări nici la nivel de gameplay, nici la nivel de storyline. Mi-am croit drum plictisit printre hoardele de xenomorfi și soldați WeyYu cu un minimum de efort și concentrare, iar tot ce am putut spune după confruntarea finală cu xenomoarfa mumă a fost un.... „hmm" scurt, urmat de o expediție până la frigider, de unde am extras o fleică suculentă, pe care am cazat-o temporar într-o tigaie confortabilă și am consumat-o cu o felie de pâine și puțin ketchup iute. Aveam și o caserolă de sfeclă roșie cu hrean, dar am decis să amân momentul magic cu încă o zi. Sfecla roșie e ca sexul după căsătorie. Pentru a atinge extazul ultim, e absolut necesar să aștepți acel moment în care obții uniunea perfectă, trup și suflet, culoare și aromă, textură și consistență, dintre feliuțele delicate și roșiatice de sfeclă și hreanul de un alb imaculat, neprihănit, dat pe răzătoarea fină. A doua zi, sfecla plecase deja spre un stomac bărbătesc, hotărât, care-și bate ficatul, știe ce vrea și nu trebuie să ceară. THE HORROR!!!

Un singur lucru a reușit să mă scoată puțin din apatie. Teneșii lui Bishop, androidul. Întâlnirea cu minunile portocalii și, cred eu , confortabile, a reprezentat primul moment din 2013 în care m-am simțit cu adevărat viu. Am dat ALT-TAB, am intrat pe mess și l-am contactat cu sufletul la gură pe Koniec. Am apucat să apăs CAPS LOCK (așa se exprimă entuziasmul pe internet) și am strigat la Koniec cât m-au ținut tastele: „C**E, CE TENEȘI VISCERALI ARE BISHOP!" Atât am reușit să scriu și am căzut la pat răpus de febră (nu, nu am lupus), unde am trăit un delir mistico-medical în care toată lumea era încălțată cu ciuboțele portocalii, iar Regina Mamă a xenomorfilor purta mănuși


Boss


În acest screenshot este vorba de un soltat atacat de un xenomorf și eu care îl apără cu mitraliera de puls

N-am!


Cum se ridică unul, cum se apasă E și i se bagă pumnul în gât

croșetate și îmi zâmbea părintește dintr-o caleașcă din tungsten curat trasă de optsprezece Gigeri albi și cocoșați, biciuiți cu sălbăticie de Puiu Călinescu. „Șuzii" lui Bishop au primit patru puncte din nota finală. Cu punctul din oficiu și zero punct cinci pentru „fan pandering", nota sare la cinci virgulă cinci. Ce înseamnă „fan pandering"? Mă bucur că m-am întrebat. Înseamnă că, pentru a se putea lăuda pe la diverse televiziuni de gaming că vor livra o experiență Aliens autentică, pe gustul fanilor producțiilor cinematografice, oamenii au înghesuit în joc tot ce au văzut prin filme. Mai puțin atmosfera. Și suspansul. Și letalitatea xenomorfilor. În rest avem infanteriști spațiali cu gura mai mare decât brandul și replici tâmpe, Lance Henriksen, armele victimelor din Aliens-ul lui Cameron, păpușa lui Newt (mai exact, bostanul păpușii lui Newt), pancarta iconică de la intrarea în colonia Hadley's Hope, ba chiar l-au înviat pe Hicks, în caz că vă era dor de vocea lui Michael Biehn. Pe scurt, dacă o pietricică obscură pe care Mesia cinematografiei, Cameron, a scris cu degetul „cel fără de smartgun să arunce primul grenada" există în film, sigur o veți găsi și în joc. Măcar atât. Lipsește Ripley, dar le-ar fi fost cam greu să nu nenorocească de tot canonul Aliens. Cu Hicks le-a mers, el nu apare în Aliens 3, a murit în afara ecranului, putea fi ridicat din morți fără ca unii fani să protesteze împotriva acestui act nesfânt de necromanție. Probabil multiplayer-ul i-ar mai fi ridicat nota, dar m-am chinuit aproape o oră să intru într-un joc. Ba nu găseam jucători, ba-mi crăpa jocul, ba se reseta conexiunea, până la urmă mi s-a resetat și mie cheful de hăcuit alieni în multi. Oricum, mă îndoiesc că o să mai găsiți parteneri de multiplayer peste două luni când vor repara (și vor ief-tini, pentru că în niciun caz nu vă recomand să dați 50 de euro pe el) parțial jocul, deci nu cred că pierdeți un landmark al competiției tovărășești pe Internet dacă săriți și peste multiplayer-ul lui Aliens. E drept, plănuiam să încing un co-op, dar după ce am terminat campania single, n-am simțit că un însoțitor uman ar îmbunătăți substanțial situația. Xenomorfii nu devin mai inteligenți, configurația unui nivel nu se schimbă, de ce-aș repeta o experiență care nu m-a convins?

Ca „produs", Aliens însă este un dezastru. Jocul conține, după cum am delirat puțin mai sus, tot ce ai putea găsi în casa unui colecționar înrăit de suveniru Aliens. Însă este o dioramă fără viață. Spiritul Aliens a refuzat să se pogoare asupra lui Colonial Marines. Xenomorfii sunt niște momâi neinteresante și n-au absolut nimic din grația și letalitatea confraților din film și/sau din seria AvP (până și alienii din noul AvP, cel d 2010, erau mai răsăriți decât cartoanele din ACM). La ce obiceiuri și comportament au în ACM, sunt doar ținte mobile care au același efect asupra psihicului tă ca o colecție de figurine din placaj ce ies din pământ intervale fixe și în locuri bine stabilite. Ceilalți inamici din joc sunt smardoii corporației WeyYu, o mână de umanoizi generici cu un AI îndoielnic, care pot fi folosiți pe post de automate mobile de muniție și armură. Și fiindcă oamenii de la Gearbox (sau TimeGate nu s-au putut hotărî (sau au cedat presiunilor publisher-ului, dar n-au avut oo să ducă țircusul până la ca păt) ce fel de joc să facă, shooter sau survival horror, ACM dă greș la ambele. Ca shooter este mediocru, ca survival-horror are un ritm complet aiurea, care-ți str că „fengșuiul" când ți-e atmosfera mai dragă. Nu că ți ar fi vreodată, căci nu prea există, dar așa se spune...

Cel mai bun exemplu este funcționarea banalul

detector de mişcare. Principala lui funcţie a devenit să îţi arate drumul către obiectiv şi, eventual, cele câteva obiecte colecţionabile dintr-un nivel (adică tăbliţe de identificare, vreo două audio log-uri şi câte-o armă legendară). În AvP 1 sau 2 te cam scăpai în pantaloni când orbecăiai prin intuneric, iar aparatul ţiuia brusc. Câteodată nu se întâmpla nimic, alteori priveai panicat cu coada ochiului cum counter-ul de muniţie de pe pulse rifle se apropie de 0. În Colonial Marines, ce se întâmplă pe detectorul de mişcare nu se prea pupă cu ce vezi pe monitor. Şi nici nu contribuie la ce se întâmplă în mintea ta. Deseori îi vezi sau ştii că sunt acolo (ooo, spaţiu deschis care seamănă cu o arenă… oare ce se întâmplă?) înainte să-i auzi pe detectorul de mişcare. Xenomorful aleargă spre tine, detectorul, ca un adevărat ardelean, îşi aminteşte că trebuie să îţi spună ceva şi trânteşte un „Nooo, Bip!" plictisit. E drept, câteodată încearcă să te păcălească, dar deja îl ştii de cal breaz şi nu-l mai bagi în seamă.

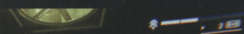

Natură albastră

Luminiţeee!!

Probabil publicul jucător şi critica de specialitate l-ar fi lăsat să scape mai uşor dacă ar fi avut un look adecvat unei ere în care memoria video se măsoară în gigabytes. Nu e cazul. Când am pornit prima oară jocul, am crezut că e ceva în neregulă cu ochelarii mei. I-am şters temeinic şi senzaţia nu s-a îmbunătăţit. Am şters şi monitorul, dar look-ul prăfuit a rămas. Texturi şterse, animaţii sub nivelul celor din AvP-ul anului 2010. Nicio problemă, mi-am spus, clar am de-a face cu genul de grafică pe care o pot tolera fără prea multe cârcoteli dacă jocul îmi va oferi trăiri măcar la 50% din intensitatea a ce-am simţit când eram vânat fără milă de xenomorfi în Aliens versus Predator 2. Dacă aţi ajuns până aici, ştiţi că nu e cazul. Au urmat câţiva alieni blocaţi în pereţi şi alte câteva bug-uri la fel de nasoale, trebuşoară care nu a avut darul să-mi îmbunătăţească părerea prea puţin măgulitoare despre Colonial Marines. Fiindcă citisem câteva comentarii acide la adresa jocului, m-am bucurat că nu mi-am văzut coechipierul (90% din joc eşti însoţit de varianta masculină a lui Vasquez) teleportându-se. Ar fi fost afrontul ultim! M-am simţit binecuvântat până aproape de final, când nenorocirea s-a întâmplat. În loc să folosească uşa (pe care am închis-o din greşeală, dar cât de greu e să apeşi un buton?), preacinstiţii mei însoţitori (acum erau doi) s-au materializat sub ochii mei uimiţi. Ceea ce n-ar fi fost foarte amuzant, spawn-ul ciobănesc nu a fost inventat de Gearbox, însă în cele câteva fracţiuni de secundă care au precedat recompunerea moleculară a bravilor infanterişti spaţiali, am observat un efect ciudat. Sigur aţi urmărit cel puţin un film SF şi aţi observat că procedeul este însoţit de un mic efect special care-ţi sugerează că se întâmplă ceva special cu atomii celui transportat pe calea undelor. Ei bine, nici în ACM teleportatul nu-ţi apare brusc în faţa ochilor, ca neamul prost, în întreaga lui splendoare marţială. Nu, tăticu'. Rematerializarea este anunţată de o animaţie subtilă, nu cu mult diferită de dansul oriental al întrerupătorului de lumină din bucătărie atunci când ai uitat gazul deschis. Ştiţi ceva, băi? Colonizaţi în altă parte…

La loc precomanda!

Aliens: Colonial Marines mi-a dovedit pentru a mia oară că boborul jucător are memoria mai scurtă decât campania single din cel mai nou Call of Duty (va exista unul, chiar dacă veţi reciti articolul peste douăzeci de ani). Indiferent de câte ţepe s-au dat în mai mult de 40 de ani de entertainment virtual, grosul gamerilor continuă să precomande. Chiar şi în era digitală, când problema stocului finit a fost, cel puţin teoretic, eliminată, adică jocurile nu „se termină" ca portocalele sau penarele chinezeşti de acum 30 de ani, omul încă simte nevoia să plătească în avans pentru un produs despre care nu ştie absolut nimic. Cine mama peştoaică a Micii Sirene are nevoie de un demo pentru a judeca obiectiv valoarea unui joc?! Daţi-mi un trailer regizat la sânge, un milion de interviuri care-ar putea fi realizate foarte bine cu un copy-paste cinstit dintr-un comunicat de presă, o şubă de aur imaginară şi un kil de tungsten virtual şi vă precomand Pământul. Eu vă spun încă o dată, nu aruncaţi banii pe el. N-o să vă spun ce să faceţi cu cei 50 de euro economisiţi, sigur le veţi găsi o întrebuinţare, dar vă pot învăţa cum vă puteţi petrece şapte ore într-un mod mult mai plăcut. Aveţi de ales între un maraton Aliens (fugiţi de al patrulea film ca de ciumă) de şapte ore sau puţin grădinărit. Luaţi un ghiveci micuţ, plantaţi un fir de iarbă (nu contează specia, important e să iasă verde) şi priviţi-l atenţi cum creşte. Desigur, o să vă ia mai mult de şapte ore, veţi dambIagi mai mult ca sigur şi veţi avea impresia că toată lumea vă poartă sîmbetele, dar câţi dintre voi se pot lăuda că au cunoscut un fir de iarbă încă de când era sămânţă? Sau puteţi aştepta până când Aliens: Colonial Marines va fi vândut cu doi euro şi jumătate. Nu merită mai mult. ▶cioLAN



Natură verde cu alien alb şi ventilator

VERDICT LEVEL

+ ▶ teneşii lui Bishop
– ▶ tot, mai puţin teneşii lui Bishop

PE SCURT

O dioramă Aliens lipsită de viaţă. Aşteptaţi o reducere substanţială dacă ţineţi morţiş s-o vizitaţi.

5.5

Gen FPS **Producător** Gearbox **Distribuitor** SEGA **Ofertant** SKIN
On-Line sega.com/alienscolonialmarines
CERINŢE MINIME **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8500 256 MB / echivalentul ATI

ALTERNATIVA ALIENS: INFESTATION
Cel mai bun joc plasat în universul Aliens din ultimul deceniu este Aliens: Infestation, un platformer mititel şi simpatic pentru Nintendo DS. Dacă n-aveţi un DS, reluaţi AvP 2.

CRYSIS 3

Hyper-Super-Ultra Consolizarea Unei Bijuterii Grafice



Iată-mă pus în fața unui titlu AAA așteptat, jucat și descusut deja, de ziliarde de ori, într-un trilion de feluri, în milioane de alte locuri. Atunci când mă confrunt cu un joc mediatizat în exces și nu reușesc să receptez un vibe pozitiv, intru în panică. La naiba, vorbim despre Crysis 3! Cred că știm cu toții ce a însemnat primul capitol pentru universul FPS-urilor la momentul apariției, iar faptul că seria a ajuns la statutul de trilogie, navigând pe un ocean de hype, spune și mai multe despre jocurile băieților de la Crytek. Într-un fel sau altul, presa de specialitate a avut motive întemeiate să-și încrucișeze ochii, cu limba atârnând printre dinți: Crysis a fost un FPS bun, Warhead a frizat perfecțiunea (pentru o expansiune stand-alone), iar Crysis 2 s-a apropiat binișor de standardele acceptabile ale primelor părți, deși a suferit o consolizare teribilă. Din punct de vedere grafic, era evident că trebuia să primim o capodoperă; ne-au fost promise schimbări atinse de genialitate și săruturile îngerilor – urma să participăm la o Revoluție Gameristică, marca Cevat Yerli. Internetul vuiește și acum cu aprecieri de genul „Best graphics ever". Nu există scăpare, fiindcă oceanul de hype s-a transformat într-un noian. Crysis 3 trebuie glorificat! Oricine se opune este inamicul dictaturii EA! Și totuși, unde se găsește jocul atât de mult așteptat? Mai descoperim ceva din miticul Crysis sub toată avalanșa estetică? Vedeți, încep să fiu deranjat de atitudinea producătorilor față de noi, ăștia care mai dăm doi bani pe noțiunea de progres real. Grafica ultra-realistă mă încântă prea puțin atunci





Tuning pentru arcul cu săgeți. Recunosc că mi-a plăcut această armă.



Capul la cutie! Asta omoară, nu mângâie pe creștet.

când însoțește un joc redus la nivelul exercițiilor de memorie pentru urangutani. Medal of Honor servește drept exemplu, domnule Cevat, așa că nu văd afirmația „Crysis 3 este capodopera noastră!" ca pe un adevăr născut dintr-o convingere sinceră, ci doar ca pe o altă mișcare exagerată de marketing grosolan.

Cu naniții-n baltă...

Am petrecut un weekend întreg în compania celui de-al treilea Crysis, încercând să îmi imput o falsă prejudecată. Poate sunt un fraier lipsit de gusturi, un critic slab, condus de preconcepții și idei fixiste. Voiam să țin iarăși la Prophet, căci personajul m-a încântat în primul joc. Avea alura unui soldat dispus la orice sacrificiu, un individ spre care până și Nomad putea privi cu respect. Mi-am dorit cu orice preț să iubesc Crysis 3, mințindu-mă că am parte de o întoarcere la origini. Până la urmă, așteptam un FPS open-world special, capabil să topească un PC – în schimb, am primit același shooter modern generic, cu bune și rele, plasat într-o lume amețitor de frumoasă, ceva mai deschisă, dar alcătuită după tiparul „culoarului scriptat". Cele câteva spații exterioare vaste impresionează prin iluminare și numărul incredibil de detalii: vegetația înaltă adie la cea mai ușoară bătaie a vântului, lumina se reflectă natural din ochiurile de apă, iar New York-ul distrus de Ceph și CELL arată izbitor. Fiecare obiect din mediu este atent modelat și texturizat, spre deliciul amatorilor de eye candy. Pentru mine, capturile faciale scot untul din CryEngine 3: nu mi-a fost dat niciodată să văd expresii atât de atent recreate, până la cel mai mic rid sau sclipire a ochilor. În sfârșit, un motor grafic care stoarce și ultima picătură din DX11. Când e bun, Crysis 3 este un joc excelent, dar când e rău, e dezastruos. Pentru început, am asimilat cu greu povestea. Lucrurile s-au complicat atât de mult după evenimentele din Ling Shan, încât s-a ajuns la o situație caracteristică filmelor cu buget redus, la o polilogie trasă de păr. Într-o încercare disperată de epicizare, Crytek a încercat spiritualizarea personajelor, prin înzestrarea acestora cu trăsături morale multifațetate și povești personale dramatice. Din procesul de umanizare, noi, jucătorii, trebuia să înțelegem că războiul și conflictul global pot schimba pe oricine. Așa se face că la 24 de ani după evenimentele din Crysis 2, psihicul lui Prophet este asimilat în totalitate de costum și transferat în corpul lui Alcatraz. Cei doi trec printr-o simbioză completă, devenind o singură entitate, ținută laolaltă de costumul tot mai puternic integrat cu tehnologie Ceph. Ușor, dar sigur, corporația CELL devine principala forță dominantă pe mapamond, exploatând un Alpha Ceph pentru energie infinită și pornind, în același timp, o vânătoare globală împotriva soldaților aflați în posesia unui Nanosuit, cu scopul jupuirii (literalmente) oricărei urme de tehnologie extraterestră. Capturat, Prophet este ținut sub control într-un sarcofag electromagnetic și transferat în New York, unde un Psycho lăsat fără Nanosuit (și ceva mai durduliu) îl salvează din ghearele corporației lipsite de scrupule, recrutându-l apoi în sânul unei mișcări civile de rezistență. Telenovela se complică pe parcurs, detalii importante fiind transmise sub forma unor flashback-uri insipide. Urăsc acest stil de expunere a intrigii, existând mereu riscul pierderii unor informații notabile. Oricum, sintetizat, viitorul omenirii nu sună prea roz: o poartă interdimensională se deschide în sistemul solar, pregătind o nouă invazie cefalopodă, Prophet fiind singura salvare, având posibilitatea conexiunii cu mentalul colectiv exterestru și fiind ultimul om îmbrăcat într-o super-armă indestructibilă. Nu povestea în sine mi-a scos peri albi, ci felul superficial în care este tratată. Cât de frumos curgea acțiunea primului joc, într-un ritm natural, perfect structurat de-a lungul firului narativ! Până și Crysis 2, cu un protagonist mut, a știut să spună mai bine o poveste. Totuși, Crysis 3 compensează lipsurile primei jumătăți spre final, revenind pe făgașul unui storytelling rafinat, accentuând legăturile dintre desfășurarea



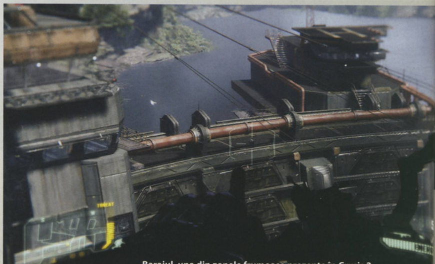
Rezistența oferă rații pe bază de hamburgeri? Cam rotunjor noul Psycho.



Nanovision și senzația de Predator


Hai să ne îmbrățișăm!

acțiunii și rolul personajelor în cadrul conflictului. Oare nu puteau evita ritmul forțat, artificial, de la bun început? Din fericire, Michael „Psycho" Sykes a rămas un personaj la fel de smintit, participând alături de Prophet la majoritatea misiunilor din campanie. Pe câmpul de luptă, Psycho nu are un rol decisiv, dar sprijinul acordat vine sub forma informațiilor utile și a unui arc fun-fucking-tastic, despre care vom discuta puțin mai târziu. Trebuie să recunosc că valorile ridicate de producție se oglindesc direct în voice acting și dialoguri. Nu am ce comenta de rău în această privință, vocile personajelor principale fiind perfect alese și susținute de un scenariu potrivit. Nimeni nu vorbește în plus, ceea ce e foarte bine atunci când acțiunea devine intensă, dar anumite segmente din poveste puteau fi mai atent detaliate. Ce-i drept, Prophet poate colecta informații stocate pe dispozitivele electronice CELL, răspândite prin toate colțurile nivelurilor. Bucățile de info sunt apoi disponibile într-o bază de date bine organizată și ușor accesibilă oricând. Ah, poate merită amintit tot acum și hacking-ul, un minijoc realizat binișor. Turelele și unele dispozitive inamice sunt „penetrabile" de la distanță, prin sincronizarea costumului cu frecvența wireless criptată. Nimic complicat, dar o adiție binevenită.


Barajul, una din zonele frumoase prezente în Crysis 3

Febra tehnicii de consolă

Cred că realizarea tehnică și mecanica consolizată de gameplay merită un paragraf separat, inserat acum, înaintea trecerii la o periere aprofundată. În fond, cele două sunt într-o antiteză perfectă. Dacă motorul grafic îngenunchează un PC modest fără prea mari probleme, gameplay-ul a fost redus la absurd. Feeling-ul de exoschelet cibernetic, caracteristic Nanosuit-ului, lipsește cu desăvârșire, funcțiile costumului pierzându-și efectul de awesomness. Schimbările implementate în Crysis 2 sunt încă prezente, de dragul unei scheme fluide de control, destinate consolei. Nicio urmă de progres, nimic. Dacă așa stau lucrurile, atunci Nanosuit-ul din Crysis 3 pare o versiune retardată a primului model. De ce ar vrea cineva să înlocuiască sofisticarea funcțională cu opusul ei perfect? În fine, măcar lumea deschisă – cu zone vaste, interminabile – compensează aceste minusuri, nu?! Ei bine, așa cum aminteam mai devreme, nivelurile noului Crysis arată demențial, dar sunt scriptate la sânge și nu permit o abordare cu adevărat open-world. Inamicii sunt dispuși din loc în loc, de-a lungul unui traseu liniar, AI-ul limitat fiind incapabil să profite de pe urma arealelor extinse. Comportamentul oponenților este haotic, pe alocuri stupid. Soldații CELL sunt străini de orice gândire tactică, de cele mai multe ori preferând o poziție fixă, expusă; nici vorbă de învăluiri sau atacuri surpriză pe flancuri. Voi face un compromis în privința cefalopozilor, plecând de la presupunerea că o rasă extraterestră are cu totul alte noțiuni strategice militare, însă e deranjant să vezi un Ceph rămas blocat cu capul între două butoaie, încercând cu disperare o manevră evazivă. Oricum, exceptând unitățile rapide Stalker și infanteria de bază, lighioanele tentaculate preferă tripozi și exoschelete masive, cu arme devastatoare. Vă spun cu sinceritate, am văzut grunți mai inteligenți în Quake 2. Un alt păcat de neiertat pentru Crysis 3 este numărul redus de vehicule ce pot fi conduse de jucător și limitarea luptelor vehiculare la un scurt moment on-rails. Cel mai comun mijloc de transport este un amărât de buggy, cu un control sub orice critică. Distanțele traversabile la volan sunt liniare, rare la număr și deloc impresionante. CryEngine 3 putea mai mult. Of, tânjesc după un Crysis cu adevărat open-world, în care inamicii să fie la fel de inteligenți precum cei din F.E.A.R., nu după un joc cu pretenții exagerate, susținut de un marketing febril. Îmi aduc aminte de vegetația luxuriantă din Ling Shan, de mediul des-



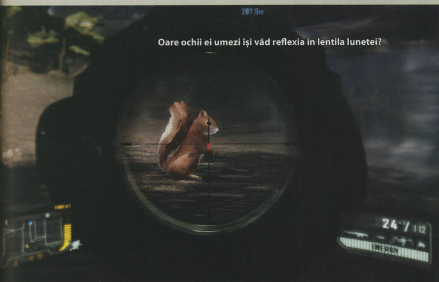
Rasch și Claire, două personaje la fel de memorabile ca margarina.

tructibil și posibilitatea experimentării unor tactici inedite, utilizând vehiculele răspândite pe insulă. Acele zile s-au dus, acum inovăm cu un arc.

Cloak & Arrows

În New York-ul asediat de CELL și Ceph, singurii aliați de nădejde sunt costumul cu naniți, membrii mișcării de rezistență și arsenalul customizabil. Armele sunt modificabile până la cel mai mic detaliu, deși modul Cloak este overpowered în combinație cu arcul primit de la Psycho la începutul campaniei. După cum probabil știți deja (sunt convins că ați terminat jocul cu mult înainte ca eu să încep acest review), arcul Predator este o unealtă silențioasă, aducătoare de moarte, putând fi folosit fără ieșirea de sub protecția invizibilității. Funcția Cloak mi-a părut exagerată de la bun început, având un consum de energie prea mic – spre deosebire de Nomad, Prophet rămâne nedetectabil pentru o perioadă foarte lungă de timp. Pe deasupra, arcul poate trage cu săgeți speciale, cum sunt cele explozibile sau antipersonal. Predator Bow este o armă desăvârșită, cu o forță letală inimaginabilă, atunci când este utilizată în mod inteligent. Presupunem că trebuie să eliminați un grup de soldați angajați în traversarea unei zone mlăștinoase, fără prea multă gălăgie. Nimic mai simplu: echipați o săgeată cu cap electric și trageți în apă. Șocul îi ucide pe loc. Dacă


Ca șobolanii, flăcăi! Să pornesc aerul condiționat?



Oare ochii ei umezi își văd reflexia în lentila lunetei?

preferați o metodă zgomotoasă și mult mai brutală, săgețile antipersonal explodează în mijlocul grupurilor de inamici aflați în mișcare, trimițând o încărcătură de schije în toate direcțiile. Combinația mea preferată a fost compusă din Predator Bow (are un slot permanent în inventar), o armă de asalt Grendel și un shotgun, pentru inamicii care preferă contactul nemijlocit. Atunci când este posibil, un stealth kill melee poate evita o grămadă de complicații inutile, multe zone fiind gândite de producători pentru o abordare silențioasă. Există numeroase puncte de cover, în spatele cărora puteți regenera energia costumului, activând iarăși modul Cloak și executând adversarii rând pe rând. Dacă preferați abordarea „Înghite plumb, moluscă extraterestră!", atunci țineți cont de faptul că muniția se găsește peste tot, poate chiar prea des. În plus, Prophet poate utiliza armele Ceph, grație absorbției de ADN străin prin intermediul Nanosuit-ului. De asemenea, adăugarea unor upgrade-uri pentru costum a fost o idee bună, existând acum posibilitatea activării unui total de patru bonusuri simultan. Prin îndeplinirea unor condiții speciale – de exemplu, eliminarea unui anumit număr de inamici fără a fi detectat –, fiecare upgrade primește la rândul său

Sistem de upgrade pentru Nanosuit. Destul de okey gândit.

îmbunătățiri, din această cauză fiind recomandabile stocarea și întrebuințarea unui set cât mai echilibrat. Prophet se apropie cu pași repezi de contopirea totală cu incredibilul Nanosuit. Singura întrebare este: Cine pe cine absoarbe?

Empire State of Crysis

Campania atinge climaxul undeva spre final, când Prophet își înțelege destinul și îmbrățișează ideea de sacrificiu total. Laurence Barnes a murit o dată – nu și Prophet. Cea mai importantă parte din el continuă să existe prin Nanosuit, captivă într-o luptă permanentă pentru păstrarea umanității. Psycho pare să fie singurul care înțelege pe deplin ce presupune integrarea totală cu costumul, regretând permanent faptul că a fost „jupuit" în laboratoarele CELL. Claire, deși apropiată intim de Sykes, nu îi împărtășește viziunea și tolerează prezența lui Prophet din necesitate, la insistențele dubiosului doctor Karl Ernst Rasch, creatorul tehnologiei Nanosuit și liderul Rezistenței. Am ajuns la concluzia că nu există joc fără personaje antipatice, iar Claire Fontanelli bifează toate cerințele unui supporting character exasperant. Desigur, când ai de partea ta o super-armă umană – cheia victoriei pentru tabăra din care faci parte –, singurele reacții normale sunt repulsia și lipsa de încredere, motivate de ura idioată pentru tehnologia Ceph reciclată. Există oare un clișeu mai fumat decât „hipioata dezgustată de eroul dispus să-și sacrifice umanitatea"? Aminteam de la bun început lipsa unui story solid, povestea din Crysis 3 lăsând un gust amar, o senzație de inutilitate. Știu cu siguranță că nu sunt primul și nici ultimul individ contrariat de existența acestui joc. Din partea mea, EA putea pune

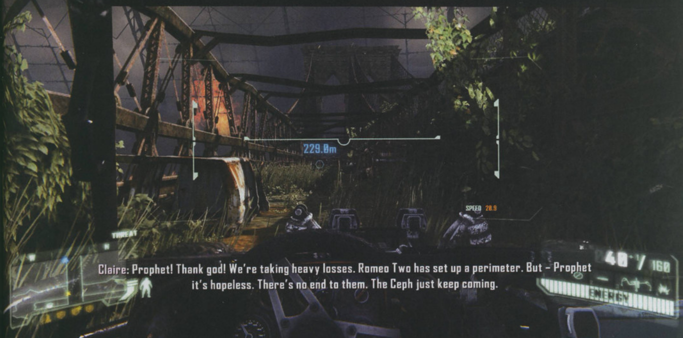
Și acum, povestea Ceph-ului fără cap...

punct francizei odată cu Crysis 2, direcționând talentul celor de la Crytek spre un IP nou-nouț. Dar nuuu, era nevoie de o prelungire artificială, de o roată pătrată. Nimănui nu-i plac roțile pătrate, cu toate că asta e făcută din aur și sclipește orbitor. Așa se întâmplă când mizezi numai pe grafică și stârnești un hype mai mare decât explozia de la Krakatoa. Nu-i bai, jocul se va vinde ca pâinea caldă – până la urmă, toată lumea are nevoie de un benchmark interactiv, pe alocuri chiar jucabil. Pac-pac-ul din Crysis 3 există și se comportă cum trebuie, dar în comparație cu predecesorul său din 2007 pare o clonă nesimțită, nu un sequel demn de atenție.

Mai mulți, mai bine(?)

Crysis 3 oscilează între bine și rău. Este un joc compus din suișuri și coborâșuri, un amalgam de excelență tehnică și mediocritate ludică. Nu reușesc niciodată să-mi dau seama ce vreau de la el și ce vrea de la mine, aceasta fiind cauza recenziei mele pline de idei contradictorii. Nu mă așteptam la cine știe ce, și mă bucur că nu mi-am făcut iluzii. Pe de altă parte, seria are o tradiție solidă când vine vorba de multiplayer. Desigur, nu vorbim despre un succes similar cu cel atins de Call

Ups, am nimerit în timpul Slujbei...



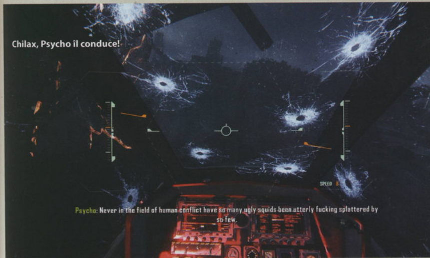
La volanul unui buggy vai de steaua lui.

of Duty, Battlefield ori Halo, dar există suficienți jucători mulțumiți de componenta multi din Crysis. Varianta PC suportă până la 16 jucători simultan, pe un total de 12 hărți. Un cont Origin este necesar pentru conexiunea la servere, după cum am fost obișnuiți de ultimele producții distribuite de EA – nu că m-ar deranja în mod special această cerință. Puteți alege din opt moduri online, variațiuni ale unor reguli clasice, însă Hunter este cireașa de pe tort. În acest mod asincron, doi jucători echipați în Nanosuit-uri adoptă rolul de vânători, pe când restul sunt simpli soldați CELL. Pentru a înrăutăți situația, muniția și grenadele EMP sunt limitate. Fiecare soldat răpus schimbă tabăra, înclinând balanța în favoarea vânătorilor. Starea de tensiune și teroare rezultată este aparte, surclasând feeling-ul multor jocuri horror consacrate. Echipa CELL învinge dacă cel puțin un membru supraviețuiește două minute, pe când vânătorii câștigă omorând toți soldații. Destul de simplu și din cale afară de intens. Am zăbovit puțină vreme online, deoarece timpul rezervat recenziei nu a fost nelimitat. În plus, jocul a venit pe un cont Origin de împrumut, iar eu nu sunt o fire prea competitivă în casa altui om.

Când trebuie să pui punct

Și uite așa se face că am rămas ultimul om de pe Pământ imun la farmecele celui de-al treilea Crysis... sau nu. Îmi zvâcnesc tâmplele când mă gândesc la sutele de ode glorioase închinate pe marile site-uri de profil. Nu știu dacă am procedat corect atunci când am acceptat redactarea acestui review, dar am plecat de la ideea unei sinteze concentrate pe principalele puncte de interes și am terminat cu un roast. Poate că era mai bine să las jocul pe mâna unui coleg mai calm și experimentat, dar eu mi-aș pune toți banii la bătaie pe varianta unei lipse generale de curiozitate electrizantă față de aventurile lui Prophet, în redacția revistei. Personal, le-am văzut și le-am auzit pe toate, dobândind un grad ridicat de rezistență la vrăjeala pe bază de bullshit. Cevat Yerli susținea de curând că poveștile single-player sunt de domeniul trecutului. Îi dau dreptate, mai ales acum, după ce am încercat să intru în atmosfera unei campanii de cel mult 6 ore, cu personaje șterse și zero momente memorabile. Pentru cine caută un FPS modern, turnat în matrița popularizată de CoD, atunci Crysis 3 este cel mai bun shooter dumbed down. Dacă doriți o experiență open-world mai bogată decât cea din primul joc al seriei, vă sfătuiesc să stați departe – nu găsiți nimic special în New York.

PS: Nicio veveriță nu a fost rănită în timpul acestui review. ▶ **Aidan (on PMS)**



Chilax, Psycho îl conduce!

VERDICT LEVEL

+
- grafica excepțională, tipică unui joc Crytek
- modul Hunter, în multiplayer
- arcul Predator și feeling-ul de Rambo

–
- mai slab decât primul Crysis, cu mult
- FPS linear, dumbed down, după șablonul generației curente

PE SCURT
Crysis 3 nu reușește să aducă nimic memorabil în universul FPS-urilor. Este un joc frumos, cu o grafică impresionantă, dar cu mult sub pragul impus de jocuri mai vechi, cum sunt Far Cry și Crysis 1. Nota reflectă standardele prezentului și este oferită cu multă indulgență.

7.5

Gen First Person Shooter **Producător** Crytek **Distribuitor** Electronic Arts
Ofertant Origin.com **Online** crysis.com/us/crysis-3

CERINȚE MINIME
Procesor Dual Core 3.0 GHz **Memorie** 4 GB RAM **Video** GTX 650

ALTERNATIVA FAR CRY 3
Măcar e open-world, în adevăratul sens al cuvântului. Arată binișor și are câteva momente mult mai bine valorificate. Singura diferență constă în naniții folosiți de eroul principal: Jason îi preferă pe cei psihotropici.



THE ELDER SCROLLS V

SKYRIM

DRAGONBORN

Cenușă în ochii jucătorului

Și iată că a apărut și cel de-al doilea expansion pentru Skyrim, anume Dragonborn. Sincer, de la bun început, aflînd data lansării acestuia, m-am îngrijorat. Mi se părea că este mult prea apropiată de cea a apariției pe piață a primului expansion/DLC, Dawnguard. Și mă întrebam, evident, cît de reușit și cuprinzător poate fi un DLC tras către public cam la foc automat.

Primul, Dawnguard, mi s-a părut mulțumitor cantitativ și calitativ, dar fără a ajunge sub nici o formă la nivelul unui Shivering Isles. De altfel, am scris ditamai articolele dedicate atît bestialului expansion de Oblivion, cît și celui mai modest, de Skyrim. Problema, în momentul ăsta, este că KiMO se așteaptă, probabil, la un text la fel de mare despre Dragonborn – iar eu îl voi dezamăgi, pentru că nu am foarte multe de spus despre acesta. Dacă aș fi al dracului, chiar, aș putea să sintetizez întreaga mea experiență din ultimul DLC de Skyrim în vreo două fraze, vag ample. Dar, cum vine primăvara și natura începe să înmugurească pe cîmpii, așa și cuvintele de pe tastatura mea vor să înflorească nițel, ca să-și scoată căpșorul plăpînd de sub pătura subțire de hîrtie albă a paginii. Probabil că nu mă voi mărgini, deci, la două fraze...

Înapoi la Solstheim

Se pare că trimiterea de asasini pe urmele tale este considerată cea mai potrivită modalitate de a da cep unui expansion de titlu Elder Scrolls, motiv pentru care și Dragonborn începe cu un atac la persoana ta, venit pe nepusă masă. Evident, după ce îi faci una cu pămîntul pe atacatori, găsești asupra unuia din ei un bilețel care explică totul și te trimite fără putință de nelămurire către cel care a comandat asasinatul. Ușor cam simplu și cam stupid, dacă mă întrebați pe mine. Dar, nu așa se pro-



Armura – bonemold, fața – întunecată, ochii – roșii...



cedează cam prea des de la Oblivion încoace? Tare prostuți trebuie că părem ăstora de la Bethesda, prostuți și foarte ușor de mulțumit.

Iar căutarea celui care îți dorește, aparent, decesul permanent, te duce către o insulă pe care noi am mai fost cîndva, într-un expansion de Morrowind numit Bloodmoon. Este vorba de Solstheim, teritoriu cedat de Skyrim și Imperiu către Morrowind, în împrejurări istorice la care nu are rost să mai fac referire aici.

În Solstheim, lucrurile stau prost. Juma' de insulă, în sud, este acoperită de cenușa și tăciunii aruncați de vulcanul ce a distrus Vvardenfell, și care încă fumegă, vizibil, la orizont. Cealaltă jumătate a Solstheim-ului este acoperită de zăpadă și gheață, în nord. Așa se face că în modestul port/orășel minier Raven Rock locuitorii sînt nemulțumiți și plini de cereri pentru diverse queste secundare (a se citi minore). Iar în nord se află o mică populație de iubitori ai naturii obișnuiți cu condițiile grele impuse de respectarea strictă a florei și faunei, la care se adaugă traiul în armonie cu o natură despre care putem spune, cu indulgență, că este cel puțin stihinică.

Capac peste toate acestea, pe întinsul insulei Solstheim se găsesc niște monumente megalitice, la care lucrează ca niște automate grupuri de cetățeni ce par să-și fi pierdut uzul propriei rațiuni, acesta fiind cedat către o terță parte, despre care nu pot răspunde, în momentele de luciditate, decît că are legătură cu un templu de pe insulă – la întrebările mele despre ciudatele lor acțiuni.

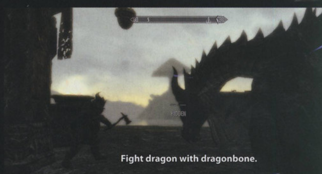
Investigațiile ulterioare relevă faptul că este vorba de un anume Miraak, ce pare să fie un Dragonborn care te-a precedat, și care, după toate aparențele, dorește să te și „postcedeze", ca să zic așa.

Trailer deșart

Questa principală pornește, dacă stai să te gîndești, de la o premiză promițătoare: existența unui alt Dragonborn, activ, ce pare să fie foarte puternic. Sursa acestei puteri are legătură cu ceva întunecat, magic, misterios. Da, ați ghicit, nu putea fi vorba decît despre un lord Daedra. Așa se face că veți pendula în questa principală între tărîmuri, adică între Nirn și Oblivion – între Solstheim și spațiul stăpînit de lordul Daedra, în traducere pentru începătorii în ale The Elder Scrolls.



Prezentarea grafică a tărîmului din Oblivion este, așa cum am fost obișnuiți de Bethesda pînă acum, excepțională. Există la producătorii seriei TES o inventivitate în crearea de universuri imaginare ce pare nemărginită. Și nu este vorba aici numai de desenul și conceptele ce stau la baza bucăților de Oblivion din noul DLC, ci și de elemente de substanță, palpabile, precum rolul cărților în deplasare, dar și existența unor zone mobile ale nivelurilor, ce se pot înfășura sau desfășura pe viu, în timp real, în funcție de acțiunile tale.



Fight dragon with dragonbone.

Și cam atît. Pe bune: questa principală este scurtă, cu o poveste slăbuță rău și neconvingătoare. Relația cu celălalt Dragonborn este simplistă, ușor neverosimilă și extrem de prost exploatată. De fapt, asta se poate spune despre tot materialul cuprins în questa principală – că nu convinge, că este deficitar, că este fușerit, că promitea monumental și a eșuat în derizoriu. Idei de pornire pentru ceva epic, grandios, impresionant, sînt la tot pasul în Dragonborn, dar fructificarea lor lipsește aproape cu desăvîrșire.

Jucabilitate vs rejucabilitate

Iar la capitolul fructificare aș pomeni în principal efectele asupra caracteristicilor personajului tău. Cam despre asta pare să fie vorba în questa principală: puteri noi, un shout nou și încă ceva, o chestie ușor exotică. Este vorba despre posibilitatea de a-ți reseta skill-urile dobîndite pînă acum. Pentru cei cu personaje de nivel înalt – khajiitul meu, cu care joc Skyrim de la apariție, a ajuns la 51 – poate apărea un moment de dubiu, în care dorința de schimbare să te determine să renunți la clasa adhoc pe care ți-ai canalizat personajul și să încerci altceva. Sau nu...

De fapt, ce jucător cu mintea întreagă ar renunța la punctele de skill atribuite deja, chiar dacă le poate reseta, recuperîndu-le în întregime, astfel încît ele rămîn disponibile în continuare, pentru a fi atribuite altor skill-



Lecturi primejdioase




Celălalt


Remember Morrowind – clădiri

uri? I mean, nu este mai degrabă firesc să îți faci alt personaj și să o iei de la zero, rejucînd într-un fel nou Skyrim și expansionurile sale, trăind de la bun început o experiență alternativă?

Mă rog, această posibilitate de resetare a punctelor de skill nu este obligatorie, ea este strict opțională, dar ceea ce mă enervează pe mine este faptul că ea apare ca recompensă la îndeplinirea unei etape majore din questa principală. Adică are un rol important în acest DLC, ceea ce nu-mi place – este o chestie lipsită de substanță adevărată ce sporește sărăcia generală de conținut a expansionului Dragonborn.

De altfel, nici puterile cele noi nu mă încîntă prea mult. Cu foarte puține excepții – notabile, e drept –, noile puteri sînt atît de stupid restricționate, încît devin inutile. Spre exemplu, poți să invoci un slujitor daedra care să-ți care bagajul... dar acesta nu poate exista decît 15 secunde!... Damn it, atunci la ce folosește? Sau poți să faci uz de o anumită putere, dar numai o dată, după care trebuie să te duci la nu știu ce piatră, unică, amplasată în Solstheim, pentru a reactiva puterea cu pricina. Bun, și dacă sînt în Skyrim, mă întorc pe insulă tot timpul? Useless, useless...



Iar în spate, ce vedem? Coloane de bazalt... Racoș... Detunatele...


Remember Morrowind – guess what?

Arme? Muniție? Armuri?

Ei bine, nici la capitolul acesta, cu o singură excepție, nu am descoperit ceva deosebit. Și accentuez pe ideea de deosebit, nu neapărat pe cea de „mai puternic". Nu vreau neapărat o armă care să dărîme munții dintr-o lovitură, ci una care să îmi permită abordări alternative ale luptei, tactici și strategii aparte. O asemenea exigență mi se pare normală în cazul unui action RPG vast, care trebuie, în principiu, să facă eforturi maxime pentru a nu deveni repetitiv la modul prea evident.

Ei bine, există numai o singură astfel de armă, ce oferă posibilitatea unor abordări noi, originale, ale luptelor. I-am dat-o Lydiei, care a făcut uz de ea la un mod uimitor de abil. Pe bune, am rămas șocat – Lydia a început să facă, deodată, dual wielding și să folosească impecabil sub aspect tactic avantajele aduse de noua armă, pe care o dubla cu vechiul și legendarul topor de oase de dragon pe care i l-am făcut eu demult. Am fost foarte impresionat de această manifestare neașteptată a capacităților unui NPC de a fi cu adevărat inteligent – sau măcar de a simula cu succes această calitate.

Și pentru că tot vorbeam de Lydia, unii zic că lor nu le surîde cum arată ea în armura grea de os de dragon. Poate că au dreptate, dar mie, care-s mai kinky, îmi place de Lydia îmbrăcată așa. cioLAN zice că de aia ar face o armură de stalhrim, că arăți mult mai bine în ea, este mai frumoasă. Ce este stalhrimul? Un material magic nou, apărut în Dragonborn, din care se pot face arme, armuri și săgeți.

Sincer, pe mine nu m-a impresionat, nu mi s-a părut că aș cîștiga cine știe ce în plus față de obiectele făcute din os de dragon, cu atît mai mult cu cît eu nu folosesc o armură obișnuită, ci una dobîndită ca urmare a parcurgerii unei queste de ghildă. Armura mea de Nightingale este atît de perfect potrivită pentru stilul meu de luptă bazat pe furișare și pe înjunghiere pe la spate, încît nu aș înlocui-o cu nimic altceva – cu atît mai mult cu cît am îmbunătățit-o pînă la nivel legendar.

Așa se face că, dacă aveți deja o armură care vă vine ca turnată sub toate aspectele, stalhrimul e cam inutil. Da, poate fi de folos unora ca cioLAN, care pun preț pe estetică :-). În rest, nici armele din stalhrim nu rup pisica în vreun fel, așa că eu m-am uitat lung la acest nou material din Dragonborn, am clipit des și am dat cu pas, nemulțumit.

Opoziția

Dar poate că avem parte de niște oponenți noi mai acătării. Hm, în primul rînd, am observat că aceștia, oricum ar fi ei, numai de multe feluri nu sînt. Varietatea însă nu e totul, ci felul în care inamicul te pune cu adevărat în primejdie. Pe partea asta, trebuie să o recunosc, m-am simțit amenințat. De cîteva ori, fiind descoperit de cei cu care mă luptam, am luat-o în benă scurt, de nici nu aș fi apucat să bag o poțiune (de fapt, în general, nu beau poțiuni în timp ce sînt angajat în lupta corp la corp, preferind să respect ideea de role playing, cu



Oh, un puzzle!



Oblivion



Mîndru de a fi khajiit

satisfacțiile ce decurg din dificultatea sporită). Nu e rău, am avut parte de cîteva situații mai „strînse", am fost înghesuit prin colțuri de cavernă și bătut bine – noroc cu Lydia, că altfel, ăla eram... Ba chiar și peste vreo doi boși surprinzători am dat pe neașteptate, iar lupta ce a urmat a fost, cu adevărat, epică.

Am fost mulțumit și de introducerea unei noi „populații" în joc, numiții „rieklings", care mi s-au părut haioși, dar periculoși. Pe deasupra, faptul că acești rieklings obișnuiesc să se ascundă în zăpadă, butoaie sau după obstacole, pentru a-ți sări în față/spate cînd nici nu te aștepți, este de natură să te sperie, ușor spre moderat. OK, prima oară cînd mi s-a întîmplat, am sărit din scaun...

Tot din categoria provocărilor, chiar dacă nu e vorba de oponenți vii, am fost mulțumit să descopăr cîteva puzzle-uri, care, chiar dacă au fost ușoare, au condimentat plăcut materia DLC-ului. De fapt, aș putea spune că acest expansion marchează o tendință spre puzzle, aflată în crescendo în universul The Elder Scrolls, așa cum este acesta dezvoltat de la Skyrim încoace. Repet, nu e vorba de ceva nici măcar semihardcore, nu se ajunge la nivelul de puzzle de adventure clasic, Doamne ferește (deși aș vrea eu...), dar, pentru un action RPG, e ceva de luat în seamă.

Pentru o dragoste veche

A, călărirea dragonilor. Mda, asta e de bine, interesant, se cerea de ceva timp, păcat că DLC-ul care a adus această posibilitate nu se ridică sub nici o formă



Remember Morrowind – netch

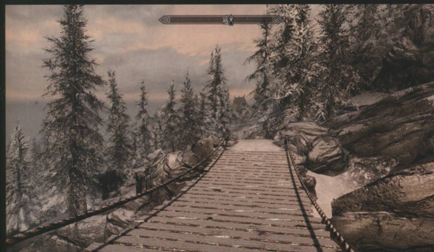
la înălțimea unei asemenea înfăptuiri. Pe undeva, grandoarea chestiei ăsteia se cam fîsîie, ea vine ca un cap de pajură pe un trup de vrabie. Păcat, tare păcat. Dar, măcar, e ceva de bine, nu de rău.

De bine mai sînt și toate lucrurile care aduc aminte de Morrowind: cărțile, fragmente din coloana sonoră a celui de-al treilea The Elder Scrolls, figurile întunecate ale locuitorilor și ochii lor roșii, armurile lor. Să nu uităm aici nici de casele specifice Vvardenfell-ului, cu o arhitectură care m-a dat pe spate la vremea cînd jucam vechiul Morrowind. În general, tot ce ține de jocul apărut acum 11 ani este foarte fain, evocator. Fanii vor avea ocaziile lor de nostalgie, de căldură interioară născută din răscolirea amintirilor. Iar cînd auzi acel vuiet straniu - primul sunet pe care urechea ta îl prinde cînd ieși pe puntea corabiei ce te-a adus în Vvardenfell, în portul Seyda Neen, în vechiul Morrowind – ei bine, cînd îl auzi din nou, te străbate aceeași nelămurită bucurie, aceeași nerăbdare de a te arunca în necunoscut, în mister. Silt striderul și chemarea lui...

Atmosfera generală a acestui DLC este, trebuie să o recunosc, potrivită și învăluitoare. Te transpune în starea necesară, iar coloana sonoră contribuie din plin la asta, Jeremy Soule și-a făcut din nou treaba ca la carte, deși, în linia nou adusă de Skyrim, muzica este mult mai simplă, mai puțin „activă" în mod direct, dar excelentă la nivel subliminal – lucru pe care l-am perceput în spațiile din Oblivion pe care le parcurgi în Dragonborn.

Grafica este mai săracă, dar asta în mod natural, pentru că așa o cere realitatea unei insule acoperite de cenușă, zăpadă și gheață. În cazul de față, „less is more" este o vorbă care își demonstrează încă o dată valabilitatea – cu mijloace grafice modeste, dar foarte bine implementate și armonizate cu lore-ul și povestea, se poate obține un efect puternic asupra experienței de joc.

Cîteva queste secundare și donjoane sînt plăcute, interesante, bine gîndite, avînd în spate un lore suficient de atrăgător. Dar cam atît. Dragonborn este un DLC care te lasă în dubiu cînd te uiți la prețul lui, mai ales dacă îl compari cu Dawnguard, mult mai plin de conținut și de ocazii de a rămîne cu gura căscată – și ambele sînt 19,99 EUR. Da, dacă ești fan Skyrim, ca mine, și fan Morrowind, tot ca mine, și te atrage ideea de dragon mount, ok, Dragonborn își face banii. Dar nu și-i merită. ▶ **Marius Ghinea**



VERDICT LEVEL

+
- tot ce amintește de Morrowind
- peisajele, unii oponenți
- dragon mount

–
- questa principală e fușerită
- preț relativ ridicat

PE SCURT
Dacă vă mulțumiți cu puțin, Dragonborn oferă un puțin de calitate. Din păcate, cei care vînd acest DLC nu se mulțumesc cu puțin. Așa că eu le-aș oferi un puțin de calitate mai proaspătă, cum ar fi unul dat la o reducere de minimum 50%.

7.9

Gen Action RPG **Producător** Bethesda Game Studios **Distribuitor** Bethesda
Ofertant store.steampowered.com **Online** elderscrolls.com

CERINȚE MINIME
Procesor Dual Core 2.0 GHz **Memorie** 2 GB **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA DRAKAN: ORDER OF THE FLAME
De fapt, Drakan nu e chiar o alternativă, e mult mai mult decît reușește să fie acest DLC de Skyrim. Drakan e un joc mare, fain, acaparator, interesant, frumos, un action suficient de RPG cît să facă chiar și un Skyrim să privească nițel în pămînt. Yup, cu dragon mount.

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED™



Distracție de dragul distracției

Cred că m-am schimbat. De fapt, sunt sigur că în ultimii patru sau cinci ani am trecut printr-o transformare radicală, răsfrântă direct asupra gusturilor mele ludice. Sunt motivat de căutarea unor răspunsuri, încercând să elucidez întrebări născute din dragostea mea pentru această formă de artă digitală interactivă. „Ce este un joc?", „Ce vreau de la lumea virtuală pe care o explorez?", „Ce pot învăță de la eroul poveștii?" – pentru mine, soluțiile se găsesc ascunse, culmea, tot în jocuri. Mi-a demonstrat asta Proteus, răpindu-mi o zi întreagă, folosindu-se numai de sunet și culoare. Baldur's Gate mi-a arătat, acum mulți ani, că o aventură fantastică este posibilă și fără o grafică 3D next-gen. Singura cerință de sistem era imaginația jucătorului. Nu mai salivez la gândul asasinilor pirați sau al costumelor militare cu naniți, fiindcă sunt cuprins de Spiritul Jocului, pe care îl voi boteza *Gamanitou* – dacă ar fi să-i dau crezare lui Molyneaux, tocmai am dat naștere unui zeu. Vreau un joc realizat cu gândul la distracție, nimic mai mult. Caut ceva simpatic, dinamic, colorat, care să-mi smulgă zâmbet după zâmbet, și, pentru moment, Sonic & All-Stars Racing Transformed pare perfect!

Din dragoste pentru noi toți, de la SEGA

Jocurile de tip kart racing sunt o fuziune specială între cel mai arcadish arcade-racing gameplay imaginabil și o mecanică de joc hardcore, uneori extrem de dificilă, care solicită pricepere și atenție. Nu vă lăsați păcăliți de grafica colorată și vehiculele caricaturizate – Sonic & All-Stars Racing Transformed (voi utiliza abrevierea SART, acolo unde este posibil) e un joc pretențios, pe alocuri chiar frustrant. Acum nu foarte multă vreme, am avut plăcerea recenzării unui titlu Codemasters Racing din același gen, mai precis F1 Race Stars, motiv pentru care mi-a fost aproape imposibil să nu găsesc ici-colo puncte comparabile. Totuși, jocul dezvoltat de Sumo Digital pentru SEGA câștigă detașat bătălia kart racer-elor disponibile pe PC, luând în considerare personajele prezente în roster și realizarea tehnică ireproșabilă. All-Stars Transformed este un ospăț SEGA-licious, un răsfăț oferit de compania japoneză tuturor fanilor înfocați. Momentul este oportun, ținând cont de atenția acordată ariciului albastru în ultimul an. Eu cred că ridicarea lui Sonic la nivel de *cult icon* e o mișcare deșteaptă, dar trebuie să-mi admit subiectivismul: l-am preferat mereu pe acesta, în defavoarea lui Mario. În plus, după ce animația Wreck-It Ralph a omagiat panteonul SEGA, nu cred că astrele se puteau alinia mai po-



Singurul „rechin" simpatic



Nu știu ce consumă Amigo, dar efectele sunt... interesante.



Hey, look, it's Pyro! Hihihi!



Split-screen, ca-n vremurile bune.

trivit pentru un joc All-Stars. Dacă în F1 Race Stars aveam parte de monoposturi miniaturizate, SART vine cu o colecție pestriță de carturi, pilotate de personaje simbolice, aduse laolaltă din cele mai cunoscute franci-ze SEGA. Sonic este cap de afiș, dar nu lipsesc nici Tails, Knuckles, AiAi, Amigo, Doctor Eggman, B.D. Joe (Crazy Taxi) ori invitați surpriză, ca Danica Patrick (tipa este pi-lot NASCAR), Ralph, Shogun, Football Manager și Team Fortress. Ce mai, Sonic & All-Stars Racing Transformed nu face compromisuri, roster-ul versiunii PC numărând 26 de concurenți fantastici.



Danica Patrick și Hot Wheels: două mari pasiuni personale.

Trans-Sonic

Deși principalele trăsături de gameplay au rămas neschimbate, spre deosebire de predecesorul său, SART introduce în schemă transformarea carturilor, alternând porțiuni de cursă terestră, acvatică și aeriană, în cadrul aceluiași circuit. În formă zburătoare, vehiculele trăznite ajung la viteza potențială maximă, dar lucrurile se com-plică atunci când controlul necesită coordonarea pe toate axele de direcție. Mediul acvatic este de departe cel mai solicitant, căci producătorii jocului au avut grijă să simuleze efectele fizice reale ale fluidelor. Carturile sunt afectate direct de valuri, iar rezistența la înaintare este simțitor crescută. Totuși, drift-urile sunt posibile oriunde, clasica mecanică drift-to-boost păstrându-și funcționalitatea din mai vechiul Sonic & All Stars Racing. Cea mai mare parte din joc se desfășoară la sol, locul unde cursele din SART dau tot ce au mai bun. Circuitele sunt presărate cu zone de boost, viraje largi pentru drift-uri in-terminabile, platforme numai bune pentru sări-turi și trick-uri aeriene, obstacole mobile, power-ups și porțiuni aflate în permanentă schimbare. Anumite zone își modifi-că structura după fiecare tură, elementul surpriză fiind mereu prezent. Designul circuitelor este inspirat din cele mai populare titluri SEGA, rezultatul re-marcându-se printr-o explozie de creativitate, lumină și culoare. Rar mi-a fost dat să văd un joc atât de bogat vi-zual, mai vibrant decât o pictură de-a lui Hieronymus Bosch. Pe alocuri, miriada de nuanțe intense a devenit obositoare, aproape trippy, pentru ochii mei bătrâni. Au fost introduse noi power-ups, cele mai spectaculoase fi-ind Hot Rod și Swarm. Primul adaugă temporar un mo-tor imens, cu riscul unei explozii. Gândiți-vă la Hot Rod ca la un boost prelungit, dar de două ori mai spectacu-los. Pe de altă parte, Swarm „aruncă" în fața concurenților un roi de viespi uriașe, greu de ocolit. De asemenea, încercați să colectați cât mai multe steluțe de aur, deoarece sunt utile în modul World Tour – le puteți utiliza într-un automat cu premii constând în bo-nusuri, pe care dificultatea ridicată din unele curse le face recomandabile. Cariera de pilot Sonic & All-Stars Racing Transformed include – pe lângă modul mai devreme amintit – un Campionat clasic și deja subînțelesul Quick Race. Spre bucu-ria celor mai sociali dintre noi (și a jumătății mele deveni-tă kart-racing freak de la F1 Race Stars încoace), jocul permite parcurgerea ori-cărei curse în split-screen, nu doar online. Din campa-nie nu puteau lipsi probele speciale; țin să amintesc Ring Race și Drift Challenge, pentru nivelul ridicat de atenție și precizie necesar. Ring Race este un mod con-tra-timp, totalmente aerian, iar Drift Challenge presu-pune executarea derapajelor în lanț, într-o luptă feroce contra secundarului. Așadar, All-Stars Transformed abundă în conținut extravagant și garantează ore bune de distracție, indiferent de vârstă.



Unele circuite sunt de-a dreptul psihedelice.

Joacă născută din joacă

Colorat și mereu vesel, Sonic & All-Stars Racing Transformed primește, din partea mea, titlul de cel mai bun arcade kart racer disponibil pe PC. Campania este structurată perfect, deblocarea noilor circuite și perso-naje în funcție de performanțele jucătorului fiind o me-todă perfectă de progres, în timp ce numărul uriaș de curse și moduri țin plictiseala departe. Pe deasupra, puteți împărtăși experiența cu până la patru prieteni în split-screen. Să fie SART punctul egalizator în bătălia SEGA – Nintendo? Eu unul nu am dubii. ▶ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- sonic & All-Stars. Da, sunt toți acolo.
- colorat, extravagant, dinamic și jucăuș

–
- pe alocuri, puțin cam dificil pentru un joc atât de drăguț

PE SCURT
Sonic & All-Stars Racing Transformed este un arcade căruia îi simțeam lipsa. Este vesel și antrenant, un omagiu adus fanilor SEGA. Face ce știe mai bine și nu dă greș, meritând un loc de cinste în colecția oricărui pasionat de jocuri bune.

8.6

Gen Arcade Racing **Producător** Sumo Digital **Distribuitor** SEGA **Ofertant** SKIN **Online** sonicthehedgehog.com/racing

CERINȚE MINIME
Procesor Dual Core 3.0 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** DirectX 9

ALTERNATIVA F1 RACE STARS
Aproape la fel de bun, dar ceva mai sărac în conținut, F1 Race Stars este o alternativă excelentă pentru jocul celor de la SEGA. Monoposturile minia-turizate sunt haioase.

În măruntaiele cutiei negre

RETROVIRUS



Adevărul e că și uitasem că mai există acest gen de joc, care-ți permite o libertate de mișcare în spațiu pe șase axe, obișnuitele trei axe perpendiculare (față/spate, sus/jos, dreapta/stânga) fiind completate de posibilitatea rotirii la 360° în jurul fiecărei dintre ele. Imaginați-vă o navetuță compactă și sprintenă care poate efectua mișcări de eschivă foarte rapide în orice direcție, garantându-vă un stil de pilotaj (deplasare și luptă) liber, creativ și foarte dinamic. Deși ideea în sine e foarte ingenioasă, iar odată stăpânită maniera de control, conduce către un gameplay savuros, jocurile care s-o exploateze n-au fost puzderie. Practic, seria Descent e singura care a strâns un număr considerabil de adepți, celelalte două-trei titluri având concept similar mulțumindu-se să fie clone relativ cuminți. Din punctul ăsta de vedere, Retrovirus e o inițiativă care m-a uns pe suflet, căci mi-ar plăcea ca acest sub-gen să ocupe mai des prim-planul.

Cadrul e simpatic – ești unul dintre cele mai versatile și puternice instrumente ale antivirusului unui calculator, pornind în căutarea și înspre eradicarea unei infecții deosebit de virulente. Cum și de ce s-a infiltrat programul rău-voitor, vei afla pe parcursul colectării și citirii unei serii de e-mailuri; din păcate, acestea sunt destul de insipid scrise (chiar și spam-urile, care ar trebui să te distreze prin ridicolul lor), iar ping-pong-ul de informații care alcătuiesc treptat tabloul general m-a lăsat destul de indiferent. Mai haioase sunt interacțiunile cu diversele componente ale sistemului, modelate după câte-un tipic uman (antivirusul – mamă grijulie și conștiincioasă, kernel-ul – butucănos și mofluz), dintre care se distinge entitatea aiurită și frivolă a browserului de internet, o adevărată pițipoancă digitală, plină de umor. Una peste alta, cadrul narativ oferă o decentă, deși subțire, planșă de desfășurare a ostilităților.

Puteți ușor ghici că un asemenea concept se pretează unui design de nivel funambulesc. Nu prea e cazul în Retrovirus, iar ăsta e un minus evident, mai ales că lungimea jocului nu e colosală. Structura virtuală prin care te vei plimba e fericit construită estetic (formele și culorile se îmbină într-un tot vesel și artificial), iar dacă la început te mai poți poticni ocazional, nivelurile vor deveni treptat din ce în ce mai liniare și mai așezate, însemnând că explorarea pe șase axe e slab









valorificată. De asemenea, sunt destul de multe tuburi și canale prin care te deplasezi și unde-ți poți atrage adversarii unul câte unul, ceea ce anulează în mare parte provocarea incintelor vaste, doldora de inamici.

Sistemul de arme și upgrade-uri e cea mai interesantă parte a jocului. Primele sunt clasice, relativ puțin numeroase, cu muniție universală și regenerabilă, dar pentru un motiv care-mi scapă, „pew-pew"-ul e extrem de distractiv, mirosind puternic a școală veche. Poți scana arealul din jurul tău, ceea ce-ți scoate în evidență inamicii și elementele relevante; în plus, dacă-ți calculezi tirul armei să coincidă cu momentul plecării impulsului, adversarii sau obiectele din raza de acțiune a scannerului vor suferi de pe urma unor efecte diverse, în funcție de armă – practic, un mod secundar de tragere. Nu-i un sistem prea complex, dar funcționează de minune.



Upgrade-urile se împart în trei categorii: de optimizare, de analiză și de depanare. Jucătorul adună megabytes odată cu exterminarea virușilor, punctele de experiență din Retrovirus, având ocazia cu fiecare nou nivel atins să își selecteze o nouă abilitate din cele trei categorii. Iar acestea sunt cu zecile, acoperind o gamă foarte variată de modificări, de la mărirea puterii de foc, a vitezei de deplasare sau a ariei de scanare până la adăugarea unei a doua mitraliere. Cel mai interesant este însă faptul că investirea unui punct de upgrade nu este definitivă – poți oricând experimenta sau reveni asupra deciziilor tale. Mi-aș fi dorit să fiu pus mult mai des în situația de a trebui să jonglez cu abilitățile mele în interiorul arborelui de upgrade, dar situațiile de joc nu m-au incomodat suficient încât să am neapărată nevoie să-mi schimb profilul de dezvoltare ales inițial. Oricum, merită reținute posibilitățile de personalizare mari ale navei tale.



Controlul e bine implementat, în așa fel încât un novice se va putea adapta în circa douăzeci de minute, iar un veteran va plonja cu capul înainte direct. Pentru aceștia din urmă, orice altceva în afară de ultima setare de dificultate este nerecomandat, Retrovirus fiind sensibil mai ușor decât un Descent 3, de exemplu. Ar mai fi de amintit că optimizarea nu este perfectă, jocul sacadând un pic aleatoriu și lăsându-mă cu ochii-n desktop de câteva ori. Avem și multiplayer, cu co-op (care-mi face, sincer, cu ochiul), clasicul deathmatch și variante modificate ale modurilor Domination și Assault (din UT, dacă nu știți). ▶ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL

+
- revitalizează un sub-gen uitat
- arbore de upgrade consistent, maleabil
- mecanici de shooter simple, dar distractive

–
- design de nivel limitat, uituc că are 6 axe la dispoziție
- cam scurt și cam ușor

PE SCURT

Retrovirus are un mare merit – ne reamintește că există și acest tip de gameplay. E chiar distractiv cât durează, cu un arsenal de arme și upgrade-uri bine gândit, cu un minim de poveste, o grafică ce-ți clătește ochii. Dar nu își depășește statutul de „doar simpatic", refuzând să intre prea adânc pe teritoriul psihedelic al unor niveluri sau confruntări mult prea complicate. Novicii vor găsi în el un aperitiv atrăgător, veteranii o supă călduță, dar i-aș sfătui și pe unii, și pe alții să aștepte o reducere.

7

Gen 6-Axis Shooter **Producător** Cadenza Interactive **Distribuitor** Cadenza Interactive
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** cadenzainteractive.com/games/retrovirus

CERINȚE MINIME

Procesor Core 2 Duo 2Ghz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8800

ALTERNATIVA FORSAKEN

Am tot amintit de seria Descent în articol, așa că vă las un rând și despre cea mai arătoasă clonă. Se potrivește întrucâtva vizual și ca feeling cu Retrovirus, doar că „dogfights" sunt mult mai intense și neiertătoare. Ideal dacă joculețul celor de la Cadenza v-a deschis apetitul.

STRIKE SUIT ZERO

Space Combat + Transforming Mecha = Shoot'em Up Love

Sunt asemenea unui copilaș în dimineața de Crăciun: cu ochii mari, umezi, mâinile strânse la piept, agitat din cale afară și cu un rânjet până la urechi. Nu pot reacționa diferit atunci când sunt pus în fața unui lucru care îmi place peste măsură – mă exteriorizez în felul meu, uneori mult prea vizibil. Dar cum puteam să îmi exprim altfel nostalgia, provocată de un joc ce preia cu nonșalanță trei dintre cele mai grandioase elemente din universul gameristic, amestecându-le într-o supă ludică savuroasă? Strike Suit Zero face tocmai acest lucru, aducând laolaltă simularea spațială, o navă-mecha de toată frumusețea și un gameplay inspirat din stilul shoot'em up-urilor clasice. Dacă Marele Arhitect al Space-sim-urilor ne-a dăruit SSZ, nu mai avem dreptul să-i cerem nimic. Lumea noastră este completă. C'est fini la comédie! Locke a prezentat foarte frumos varianta beta, într-un Hands-On publicat în ediția decembrie-ianuarie, subliniind procesul de producție și dezvoltare – finanțat prin Kickstarter – alături de principalele puncte forte ale jocului. Or, Strike Suit Zero este un titlu direct, fără ocolișuri, caracterizat de minimalismul funcțional pe care eu îl îndrăgesc atât de mult. Hands-on-ul scris de Locke putea foarte bine să țină loc de review, căci structura jocului nu s-a schimbat prea mult din beta la varianta finală, însă voi încerca să despic firul în patru, analizând pe îndelete părțile componente.

Din nebuloase de mult apuse...

Luna trecută elogiam Hawken, într-un articol orientat nu doar spre gameplay, ci și către sursele de inspirație ce au stat la baza stilului artistic implementat de producători. Fără doar și poate, Hawken este unul dintre puținele jocuri FTP lucrate cu măiestrie și atenție. Mi-a plăcut și cred că l-am apreciat la justa lui valoare prin nota finală. Oricum, aspectul roboților imaginați de Adhesive Games nu se uită prea ușor, motiv pentru care am făcut imediat o paralelă între Hawken și Strike Suit Zero. Undeva, în originile ambelor jocuri, există un numitor comun – o producție artistică capabilă să-și lase amprenta, fără a scoate din ecuație originalitatea. Și apoi, mi-am dat seama despre ce trebuie să fie vorba: Gundam. Matrița awesomeness-ului animat, Gundam a fost sursa perfectă de inspirație pentru Junji Okubo, creatorul navei mecha din SSZ. Rezultatul este o siluetă metalică zveltă, capabilă să-și schimbe configurația prin apăsarea unei singure taste. În fond, despre asta este vorba în Strike Suit Zero. Jocul orbitează în jurul unui vehicul spațial, foarte avansat din punct de vedere tehnologic, al cărui atu este trecerea din forma convențională la cea de robot, aproape instantaneu. Numai că producția celor de la Born Ready Games ridică și mai mult ștacheta, privind către Freelancer și Homeworld atunci când vine vorba de space combat, respectiv structura campaniei single. Rezultatul este o producție solidă, o odă închinată unor titluri clasice valoroase și, în același timp, o mult așteptată briză de prospețime pentru familia simulatoarelor spațiale. SSZ le are pe toate: încleștări de proporții epice între zeci de nave, o campanie potrivit de lungă și prezența unui effing mecha suit. E puțin probabil să fie nevoie de mai mult, atunci când deviza jocului este „Space Combat Reborn". Spre deliciul pasionaților de încăierări în vidul cosmic, producătorii au dat mare atenție fiecărui detaliu (ei bine, iarăși întind eu coarda aprecierilor), având grijă să nu lase nimic la voia întâmplării. Ținând cont de investiția moderată



Pe orbita unei superbe sfere albastre.

(175$ de mii prin Kickstarter, dar Locke estima un buget total de 700-800 de mii), SSZ lasă senzația unor valori ceva mai ridicate de producție. Grafica construită pe motorul Xed se prezintă binișor, efectele de iluminare și exploziile fiind redate la un nivel acceptabil, însă navele și elementele din fundal compensează orice alte lipsuri. Cosmosul arată demențial, fiecare nivel din campanie desfășurându-se într-o locație unică. Am rămas înmărmurit în fața imaginii unei planete distruse, acoperite de foc și lavă. Senzația de corp celest colosal este copleșitoare, ajutând la creșterea impresiei de vastitate a spațiului cosmic. Dar, poate oare un singur pilot să schimbe soarta întregii galaxii?

Eat my one-liner robot fist!

Povestea din Strike Suit Zero există numai pentru a umple un gol. Din păcate, nu reușește niciodată să devină captivantă. Personajele sunt seci, slab conturate și lipsite de orice adâncime. Jucătorul intră în bocancii unui oarecare Adams, pilot dizgrațiat al Flotei Pământene. Desigur, în timpul tutorialului simplist, forțele Coloniale (ăștia sunt băieții răi) apar de nicăieri și rad tot ce mișcă în jurul frumoasei noastre planete albastre. În mijlocul haosului creat, o escadrilă de fightere - printre care se numără și Adams –, alături de câteva capital ships, reușesc o retragere strategică. Amenințarea principală este o nouă armă de distrugere în masă, pe care Colonialiștii plănuiesc să o folosească în curând. Singura speranță pentru pământeni este Control, un AI controversat, expert în tactică militară, și Strike Suit, cel mai avansat robot spațial construit vreodată. Ceva mai generic de atât este greu de imaginat. Nu înțeleg de ce space-sim-urile recente țin morțiș să dezamăgească când vine vorba de story, de parcă plutește un blestem printre nebuloase. Vă mai aduceți aminte de Galaxy on Fire 2? Până și acolo există o poveste mai complexă decât în SSZ. Nu ai cum să dezvolți o relație de atașament față de un personaj creionat printr-un portret monocrom și câteva replici, rostite fără niciun fel de credibilitate.Voice acting-ul este slăbuț – și spun asta cu îngăduință. Atunci, prin ce se detașează Strike Suit Zero de haită? Ce îl face un joc foarte bun? Răspunsul se găsește în gameplay. Acolo, cei de la Born Ready Games și-au turnat tot talentul, dând naștere unui space combat sim dinamic și antrenant. De fapt, luptele sunt atât de bine realizate, încât povestea slabă devine un factor minor, ușor de ignorat. Nimeni nu mai dă atenție pălăvrăgelii din fundal atunci când distruge cu un mecha aproape invincibil forțele dușmane. Cât timp obiectivele misiunii sunt scrise în colțul stânga-sus, centrul universului este fenomenalul Strike Suit.





Atacul țintelor statice este mai periculos decât un dogfight.

Spaima spațiului cosmic

Singurul lucru din univers mai puternic decât barba marelui Chuck „F." Norris este Strike Suit. Proiectat de Control astfel încât să poată îndeplini simultan două roluri, acesta trece fluent de la forma unui star fighter convențional la cea de mecha. Fiecare configurație are avantaje și dezavantaje clare, dar Adams poate înfrunta o flotă întreagă, fără prea mari bătăi de cap, cât timp se află la manșa robotului. În modul navă, costumul este eficient într-un dogfight 1 vs. 1, dispunând de o viteză sporită și un arsenal vast, alcătuit din arme energetice, diferite tipuri de rachete și tunuri cu repetiție. Controlul este impecabil, fiind necesară utilizarea mouse-ului în tandem cu tastatura, fără a ridica probleme de orientare, mai ales că fizica jocului lasă senzația unui shoot'em up arcadish, masa obiectelor fiind aproape ignorabilă. Absența gravitației nu influențează inerția, însă simplificarea impusă de Born Ready reduce jocul la acțiune pură, focalizată pe distrugere și space combat. În total, există patru tipuri de nave: fighter, interceptor, bomber și costumul-robot. Fiecare model dispune de multiple upgrade-uri, deschise prin completarea unor obiective secundare speciale. Cu excepția misiunilor unde libera opțiune nu este permisă, Strike Suit rămâne alegerea naturală. În modul mecha, costumul poate înfrunta cu ușurință multiple ținte simultan, grație manevrabilității ridicate. Pe deasupra, armamentul special lovește mult mai puternic și dispune de auto-aim. Apare o anumită senzație de invincibilitate, chiar dacă de scurtă durată. Producătorii au analizat atent curba dificultății, având grijă să implementeze un sistem de alternanță între forma standard și cea mecha. Pentru a se putea transforma, Strike Suit necesită un tip unic de energie,



Misiunile de protecție sunt foarte dificile și necesită o abordare tactică.



Uneori, până și spațiul cosmic devine înghesuit.

denumită Flux – or, aceasta se regenerează numai folosind armele din modul navă. Găselnița merge de minune, ținând cont de raportul inegal de forțe dintre rămășițele Flotei Pământene și Colonialiști. Pe deasupra, jocul pedepsește crunt orice greșeală: deși scuturile se regenerează automat, carena nu poate fi reparată în timpul misiunilor. În cazul eșecului total, nivelul trebuie reluat de la ultimul checkpoint, căci nu există altă modalitate de a salva progresul. Oricum, mi-a plăcut mult senzația de forță unitară din SSZ: cu toate că dispun de o armă atât de potentă, camarazii lui Adams nu stau degeaba și luptă cot la cot, împotriva forțelor inamice. Obiectivele variază de la escortă și vânătoare până la bombardamentul unor ținte statice, de multe ori un singur nivel fiind compus din două sau trei asemenea misiuni diferite.

Printre stele

Așadar, Strike Suit Zero este un joc axat pe simularea unor lupte spațiale intense, în același timp ignorând orice element considerat de prisos. Contrar oricăreiașteptări, gameplay-ul nu suferă de lacune – dimpotrivă, jocul capătă o dimensiune distractivă aparte, ținând playerii lipiți de monitor pentru un timp îndelungat. Există un anumit sentiment de nostalgie, ce mi-a trezit amintiri plăcute legate de Tyrian, Freelancer sau Homeworld. Spațiul cosmic are un aer misterios, în cazul de față amplificat prin intermediul muzicii compuse de Paul Ruskay. Tema principală, interpretată de KOKIA, este absolut genială. Mi se face pielea de găină doar gândindu-mă la melodia respectivă. Notele orientale se amestecă cu un sound futurist, dând naștere unei coloane sonore atmosferice. Campania jocului nu duce lipsă de momente tensionate, deși se putea lucra ceva mai bine la senzația de continuitate între misiuni. În orice caz, creația celor de la Born Ready Games este unul dintre cele mai plăcute simulatoare spațiale din ultima vreme, costumul-robot reprezentând doar vârful aisbergului. Am început acest review cu niște afirmații aparent exagerate și poate că nu am reușit să expun în scris calitățile jocului pe cât mi-aș fi dorit de bine, însă Strike Suit Zero trebuie încercat pe propria piele. Este un titlu unic, personal – o escapadă extraterestră din îmbrățișarea unei astenii de primăvară mult prea lumești. ▶ **Aidan**



Strike Suit, în plină acțiune mecha-cool.

VERDICT LEVEL

- space combat ca în vremurile bune
- grafică funcțională, muzică excelentă
- costumul-robot este pur și simplu AWESOME

- cam scurt și linear
- poveste slabă

PE SCURT
Strike Suit Zero se inspiră din câteva titluri excelente și un anime fantastic. Rezultatul este un joc bun, în ciuda unor defecte evidente. Totuși, de dragul luptelor spațiale antrenante, sunt dispus să le trec cu vederea.

8.5

Gen Space combat simulator **Producător** Born Ready Games **Distribuitor** Born Ready Games **Ofertant** GamersGate.com **Online** strikesuitzero.com

CERINTE MINIME
Procesor Dual Core 3.0 GHz **Memorie** 1GB RAM **Video** DirectX 9

ALTERNATIVA FREELANCER
Tăticul simulatoarelor spațiale arcadish, Freelancer este o alternativă veșnic potrivită. Pe lângă luptele spectaculoase, jocul include și o componentă solidă de explorare.



ANTICHAMBER

Univers paradoxal



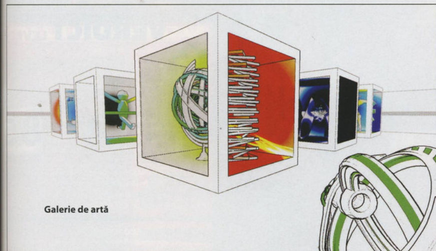
Asta veți spune după fiecare colț.

Dacă vă plac iluziile optice construite de Ellen Page în Inception și, implicit, treptele care nu duc nicăieri sau, din contră, poate duc mereu în același loc, schimbările de perspectivă, visele aburitoare. Dacă vă place filmul Cubul, în care toate camerele au aceeași dimensiune, dar niciuna nu este la fel, din care pare că nu există o ieșire, deși ai mereu 6 la dispoziție, în care trebuie să înveți din toate experiențele anterioare pentru a spera măcar la un final fericit. Dacă vă place Shinboru, chiar dacă nu l-ați văzut niciodată, doar pentru că să fii închis într-o cameră perfect albă, fără nicio ieșire vizibilă, dar care vine cu butoane în formă de... mici falusuri, e o idee bestială. Dacă vă plăcea când holodeck-ul din Star Trek o lua razna și nu-i mai lăsa să iasă. Episodul din Fringe, în care au pășit în acel buzunar dintre universuri, în care legile fizicii și logicii sunt razna, culoarele nu se termină niciodată, o înfundătură poate fi doar o iluzie optică și gravitația se schimbă după colț. Dacă vă plac secvențele labirintice gen casa surprizelor din, hă-hă!, să aleg unul, The Man With The Golden Gun (007) și, dacă tot veni vorba, ciudatele culoare pline de oglinzi din, să zicem, Enter The Dragon. Atunci, cu siguranță veți găsi Antichamber cât se poate de interesant. Aș fi vrut să spun că „o să vă placă, cu siguranță", dar, într-un fel, apreciem aceste situații când îi privim pe alții în mijlocul lor și cu totul altfel reacționăm când noi înșine suntem aruncați într-un astfel de loc. Ca


Ne vedem pe celălalt tărâm

să fiți siguri că o să vă placă, vă mai testez. Dacă Portal, cu ale lui situații, puzzle-uri și camere aseptice, v-a dat de gândit și v-a încântat. Dacă v-ați plimbat în neștire, fără a vă plictisi, prin visele domniței în comă din Trauma. Dacă nu v-ați supărat când nu ați mai reușit să găsiți drumul de întoarcere în The Path și v-ați bucurat cu fiecare Scufiță în parte când ați găsit lupul. Dacă Yume Nikki vă spune ceva, iar acel ceva vă gâdilă. Dacă... hmm! Oare de ce sunt atât de puține jocuri care încearcă un mindfuck vizual și logic de calitate? Mediul este perfect pentru așa ceva, poate e prea tânăr. Dacă nivelurile nebune-nebune din Alice, Thief, Psychonauts etc. și toate visele jucabile și jucate din jocuri sunt pentru voi momente de neuitat. Atunci, cu siguranță veți aprecia și Antichamber. Aș fi vrut să spun că „o să vă placă, cu siguranță", dar titlul este greoi, și vizual, și atmosferic. Așa că... vă mai testez. Dacă vă place, că tot vorbeam de scări, cum se joacă M. C. Escher cu iluziile optice și paradoxurile în lucrările lui. Dacă vă plac tablourile lui Dali, dar, în același timp, și arta, și arhitectura modernă, Zentangle, chiar dacă nu ați auzit niciodată de așa ceva, caleidoscopurile și puzzle-urile. Atunci, o să vă placă cu siguranță și Antichamber.

Mai trebuie să scriu ceva ca să umplu pagina, dar nici prin cap nu-mi trece să vă dezvălui mai mult. Antichamber se trăiește, nu se povestește. Câștigător al premiilor: Excelență Tehnică, IGF 2012; Cel mai bun Indie, PAX 2012; Cel mai bun Joc și Cel mai bun Design, Freeplay 2011; locul 5 în cadrul concursului Make Something Unreal, 2010. Plus alte câteva zeci de nominalizări. Joc cu pedigriu. ▶ ncv


Galerie de artă

VERDICT LEVEL

+
- ▶ art by game
- ▶ grafică, fizică, neeuclidiene

−
- ▶ mindfuck, coșmar, puzzle-uri neconvenționale

PE SCURT
Antichamber este un coșmar labirintic în care nu poți muri, dar din care nici „nu poți" ieși. Toate direcțiile pe care te plimbi sunt bune, înainte de a se răzgândi. Decizi că vrei să te întorci și ajungi în locuri în care nu ai mai fost niciodată și, exact când credeai că i-ai dat de cap, realizezi că te păcălești singur.



Gen Platformer-Puzzle **Producător** Alexander Bruce

Ofertant store.steampowered.com **On-Line** antichamber-game.com

CERINȚE MINIME **Procesor** 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** placă video compatibilă Shader Model 3

ALTERNATIVA PORTAL
Deși Portal se sprijină pe unul dintre cele mai corecte și clare modele fizice, jocurile astea două au foarte multe în comun. Puzzle-Platformer la persoana întâi. Sentimentul de șoarece prins într-un laborator. Grafica curată. Storyline insinuat. The Cake is a Lie.

LEGO THE LORD OF THE RINGS

I-au tras pe hobbiți în plastic!

LEGO Lord of the Rings este al doisprezecelea joc din seria pornită de Traveller's Tales în anul de grație 2005. Al treisprezecelea, LEGO Marvel Super Heroes, este pe drum. Orice om normal s-ar fi săturat până acum (unii de făcut, alții de jucat, iar eu de scris), dar jucăriile LEGO au un farmec aparte. Oricât de multe ai avea, parcă tot ți-ar mai trebui un sac. Sacul vecinului. În sacul vecinului, cărămida este mai verde și mai solidă. Sacul vecinului are întotdeauna piesa lipsă. Asta pentru că vecinul a furat-o din sacul tău. Eu n-am avut niciodată un sac, de unde și pasiunea mea aproape nesănătoasă pentru lumile virtuale construite în întregime din plastic de Traveller Tales. Deși în cele opt sau nouă articole despre jocurile LEGO apărute în ultimii ani am spus cam tot ce se poate spune despre o producție marca Traveller's Tales, tot nu mă pot abține să mai scriu măcar o pagină, cu întârziere, despre al doisprezecelea joc cu omuleți de plastic. Mare e grădina lui Traveller's Tales și mulți bănuți sar din ea dacă îi spargi gardul din plastic.



Cărămida din Mordor

Așadar, Lord of the Rings. Voi presupune că ați citit trilogia lui Tolkien și că ați vizionat și trilogia lui Jackson (cel puțin varianta extinsă cu zece minute de Frodo înlăcrimat și o virgulă în elfă strecurată pe Inelul Unic). Dacă n-ați făcut-o, începeți cu cărțile, treceți prin filme și de-abia apoi puneți mâna pe controller. Așa se procedează. Întâi munca, apoi distracția. Jocul celor de la Traveller's Tales sculptează în plastic cele mai importante și spectaculoase evenimente din trilogia lui Jackson, începând cu Tăierea Degetului Sfântului Sauron Atotvăzătorul și sfârșind cu manifestația violentă de la Poarta Mordorului, Topirea Inelului și Implozia Ochiului, trei evenimente trecute cu roșu în calendarul Pământului de Mijloc. La final, avem parte și de încoronarea lui Aragorn, după care suntem liberi să reluăm jocul în free-play pentru a colecționa TOT, în buna tradiție LEGO Franciză de Milioane de Dolari.

Dacă v-a plăcut să hoinăriți de nebuni prin Gotham-ul virtual din LEGO Batman 2 ignorând complet misiunile de storyline, vă veți bucura să aflați că tarlaua Frăției este ceva mai mărișoară și mai diversă decât urbea mohorâtă a Omului Liliac. Astfel, avem la dispoziție un imens parc tematic Lord of the Rings, înțesat cu premii în bănuți și obiecte pentru cei mai curioși dintre noi. Dacă nu vă interesează explorarea și nu vă abateți de la cărăruia marcată cu bănuți transparenți albaștri (clasica „busolă" atât de hulită de către gamerii mai bătrâiori), ar trebui să dați gata jocul în câteva ore. Însă, dacă doriți să colecționați absolut tot, aveți ceva de lucru, căci, după tiparul stabilit de LEGO Star Wars acum aproape opt ani, foarte multe zone, mai mult sau mai puțin secrete, nu pot fi accesate decât la al doilea playthrough doar cu anumite personaje „descuiate" în modul storyline. Pentru a condimenta puțin lucrurile, omușorii de la Traveller Tales au inclus în Lord of the Rings câteva NPC-uri care îți oferă quest-uri. Un hobbit năuc și-a pierdut căzănelul de țuică în Fortăreața Regretelor Târzii, altul și-a rătăcit furculița în Pădurea Suspinătoare a Disperării Întunecate și doar Frăția i-o poate recupera, job-uri simpluțe și bine plătite în cărămizi roșii, care te motivează să caști ochii și să utilizezi la maximum abilitățile co-echipierilor tăi. Ar mai fi de remarcat apariția unui sistem de crafting, unde veți folosi cărămizi de mithril și câteva rețete bine ascunse în misiunile de storyline. Obiectele create de fierarul satului te ajută să accesezi anumite zone inaccesibile sau conferă unor personaje abilități la care acestea nu au acces în mod normal. În rest, avem o aventură tipică universului Lego, cu mult umor, puzzle-uri simpluțe, explorare și platforming. În universul Lord of the Rings. Deși este al doisprezecelea joc din seria LEGO și al nuștiucâtelea plasat în universul creat de Tolkien și vândut bucată cu bucată de EA și Warner Brothers, LEGO Lord of the Rings a reușit să-și mențină prospețimea și să mă țină lipit de monitor de vreo zece ori mai mult decât m-ar fi ținut cei 10 euro (l-am cumpărat la reducere în perioada Sărbătorilor) lipit de o halbă în cârciumă. ▶ cioLAN



VERDICT LEVEL



- ▶ umorul, voice acting-ul
- ▶ explorarea
- ▶ LEGO!!!

- ▶ câteva bug-uri

PE SCURT:
În mod paradoxal, rezultatul uniunii a două universuri supra-expuse (Lord of The rings și Lego) este un joc fermecător care merită încercat chiar dacă sunteți sătui până în gât de Lord of the Rings (pentru că de LEGO chiar n-ai cum să te saturi).

8.5

Gen Action/Adventure **Producător** Traveller's Tales **Distribuitor** Warner Bros.
Ofertant GameShop.ro **On-Line** videogames.lego.com
CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 1 GB RAM
Video NVIDIA GeForce 8600 512 MB / echivalentul ATI

ALTERNATIVA LEGO BATMAN 2
LEGO și super-eroi, combinația ideală pentru micul constructor din tine.

Miasmata

GEN SURVIVAL-STEALTH-ADVENTURE **PRODUCATOR** IONFX STUDIOS **DISTRIBUITOR** IONFX STUDIOS **OFERTANT** GAMERSGATE.COM **ON-LINE** IONFX.COM

Sau despre confruntarea cu Creatura

Insularitatea e teribil de atrăgătoare. E ceva complet aparte în sentimentul că te afli oarecum desprins de logica restului lumii, într-un punct fix și stabil în mijlocul unui noian de ape, depărtarea fizică construind-o bucată cu bucată pe cea mentală. Ești în același timp la mâna influențelor subterane ale organismului insular, dar, în mod paradoxal, și în controlul situației, căci toate aceste subtile încrengături străine, care te mestecă neștiind dacă să te absoarbă sau să te scuipe, se manifestă într-un spațiu limitat, desenat de pustiul apei, pe care-l poți cuprinde cu mintea, poate și cu privirea, și pe care-l poți lua, la o adică, în posesie. Iar această îngemănare între frică și încredere, între disperare și extaz, specifică naufragiatului care nu știe dacă a pus piciorul în Rai sau Iad, mi-a dat și mie ghes atunci când am citit cam despre ce-ar fi vorba în jocul de față.

Iar robinsoniada din Miasmata este expert pusă în scenă, cu o atenție deosebită la detalii capabile să-ți inducă o stare anume și să-ți declanșeze emoții în lanț, urmărind primii tăi pași pe o insulă pustie, populată doar de amenințări sumbre și intimații funeste, fără rabat de la teroarea și confuzia care ar caracteriza o asemenea situație în realitate. Ți se explică în câteva cuvinte, înainte de a lua primul contact cu insula, că ești infectat cu un virus extrem de periculos; nu-ți sunt date detalii, dar impactul informațiilor succinte e bine calculat, dându-ți impresia, fără a face precizari specifice, că nu ești deloc singurul prins în convulsiile agoniei. Lumea întreagă, pe care n-o vezi și n-o auzi, pare să fie prinsă în dansul unei molime teribile. Grupul de cercetători care debarcase aici cu intenția de a sintetiza un leac nu mai număra membri vii, la prima vedere. Te simți parte a unei tragedii mute.

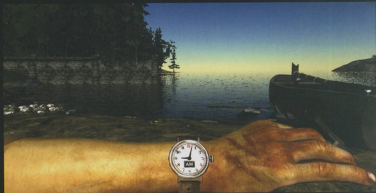
De altfel, dacă vă gândiți la acest joc în termeni prea tradiționaliști, nu faceți altceva decât să vă amăgiți: veți purcede la o migăloasă și temătoare explorare a mediului înconjurător, constrânși să vă chivernisiți resursele fizice și să intrați în ritmul unei vieți primitive. Artificiile clasice de a-l menține implicat pe jucător, cum ar fi confruntările regulate cu adversari sau existența unui sistem de obiective precis trasate, nu prea există. Miasmata nu concede niciun centimetru terenului că jucătorul ocazional, învățat cu un altfel de ritm de progresie și o organizare a sarcinilor mai riguroasă, se va plictisi, va rămâne perplex, derutat sau, pur și simplu, va izbi cu pumnii în tastatură.

Cu un minim de răbdare și voință, sub-structurile de gameplay (deplasarea pe distanțe scurte între locuri sigure, topografierea terenului, adunarea și identificarea plantelor, producerea leacurilor) se vor revela a fi fundamental simple, intuitiv manevrabile și fără de cusur împletite cu povestea și atmosfera; ceea ce arată că la baza circumspecției inițiale pe care unii o vor încerca se află nu dificultatea abjectă sau stranietatea excesivă, ci doar vechea piedică a obișnuinței. Miasmata nu e obtuz, greoi sau stupid, ci doar altfel. Țineți minte când ăsta era un lucru bun? Faptul că insistă să nu-și trădeze









ambițiile, să nu facă concesii redării cât mai realist și fidel posibile a peregrinărilor pe „o insulă misterioasă" (să nu uit să vă povestesc de Creatură), chiar cu prețul îndepărtării unor potențiali cumpărători, le face cinste celor doi (!) creatori ai jocului.

Desigur, scopul principal nu vă poate scăpa: trebuie să identificați combinația de plante care compun antidotul (în primă fază, fiindcă acesta nu e sfârșitul), dar felul în care alegeți să faceți asta ține cam de îndrăzneala, dexteritatea și toanele voastre. Cert este că trebuie să țineți cont de epuizare, de accesele de febră, de deshidratare, de apele adânci, de căderea întunericului și alte asemenea variabile tipice supraviețuirii în sălbăticie. Strategia pașilor mici și precauția pe care ți le sugerează primele incursiuni în teritoriul virgin al insulei (ți-e frică oare de Creatură, haw-haw?) pot părea plictisitoare pe termen lung, dar devin, în scurt timp, a doua natură a jucătorului diligent. Miasmata are un ritm al ei, pe care, odată ce i-ai permis să-ți intre sub piele, îl vei considera cum nu se poate mai firesc.

Activitățile principale ale jocului fraților Johnson constau din cartografierea insulei, documentarea florei indigene și evitarea Creaturii. Cum care Creatură? Dar să revenim la prima dintre ele: cartografierea se desfășoară cu ajutorul unei metode numite triangulație, prin care calculezi cu ajutorul a două repere cunoscute poziția unui al treilea în spațiu. Dificultatea apare din faptul că nu poți lua drept punct de referință decât o structură cu adevărat particulară din peisaj, un refugiu din scânduri părăsit sau unul dintre torsurile statuare de inspirație Moai, de ex. Relieful a fost în așa fel gândit, încât apar suficiente „zone oarbe", unde accesul către asemenea repere nu se face în linie dreaptă, ci trebuie să ocolești, să înoți, să escaladezi și alte asemenea giumbușlucuri demne de bravele activități ale Cercetașilor.

Dacă tot a venit vorba despre relief, trebuie spus că arhitectura întregii insule este una dintre cele mai naturale pe care le-am întâlnit în jocuri, într-un remarcabil echilibru între realism și manipulare artistică. Natura nu e doar un cadru pentru gameplay-ul propriu-zis, o scenografie naturală care trebuie să arate bine și atât; în Miasmata, natura este oarecum gameplay-ul său, în orice caz, parte integrantă din gameplay și principalul rezervor de atmosferă, vie, schimbătoare, credibilă, dar și discret atinsă de emoție umană. Iar faptul că trebuie să-ți desenezi singur harta mi se pare o mișcare de geniu - sentimentul de luare în posesie a spațiului necunoscut, siguranța și familiaritatea care se instalează treptat, impulsul explorator, inteligent temperat de incursiunile Creaturii! Ah, da, Creatura...

Despre partea botanică a jocului nu sunt foarte multe de spus – conceptul mi s-a părut destul de banal, însă distilarea și sintetizarea unor poțiuni sau hapuri cu



efecte tonice pentru stamină și altele sunt de un real folos; iar numărul plantelor cu care te poți juca e suficient de mare cât să nu ajungi să te plictisești una-două. A cam sosit timpul să vă spun câteva cuvinte și despre Creatură, nu?! Probabil...

Dar, înainte de asta, e totul lapte și miere în Miasmata? Din nefericire, nu chiar. În ciuda meritelor engine-ului dezvoltat in-house, care e capabil de destule șmecherii de generație recentă, optimizarea este execrabilă. Rar mi-a fost dat să văd un joc atât de încăpățânat în a rula stabil și acceptabil pe o configurație medie, chit că duceam toate setările la minim. Să ne înțelegem, sistemul meu depășea binișor cerințele minime specificate de producător, dar comportamentul jocului a fost tot timpul bizar și capricios, lovit brusc și deseori fatal de scăderi abisale de framerate, alteori alternând scurte perioade de fluiditate spectaculoasă cu sacadări în serie și tot așa.

Am trecut cu vederea bug-urile grafice care trădează cadrul restrâns în care a fost dezvoltat engine-ul (între timp a apărut un patch), dar absența evidentă a unei optimizări decente a însemnat un adevărat calvar, deseori obligându-mă să asist din scaun la rularea unor diapozitive timp de minute întregi. Să fiu sincer, mi-au cedat nervii până să reușesc să duc jocul la capăt, iar dacă n-aș fi avut sarcină de serviciu să-l recenzez, mi-e foarte clar că l-aș fi amânat până la o dată ulterioară, când nivelul de performanță s-ar fi încadrat în limite normale. Asta dacă aș fi avut răbdarea să intru suficient în materia lui pentru a-mi da seama că merită, într-adevăr.



În aceste condiții, sarcina mea devine extrem de ingrată – Miasmata este un joc original, făcut cu creier, care-ți propune o experiență cam unică în peisajul relativ monocord al jocurilor de acțiune cu accente survival care se perindă pe frontispiciul publicitar al industriei. Pe de altă parte, experiența mea personală cu el a fost sisifică, iar câteva relatări ale unor diverși, prinși și ei în mreje, iar mai apoi frustrați, dau naștere bănuielii supărătoare că aceste inconsecvențe se pot manifesta indiferent de cât de performant e hardware-ul aflat la dispoziție. Cum demo nu există, mi-e greu să vă recomand cu inima împăcată să-l cumpărați. Și totuși, dacă aș avea certitudinea că vă funcționează măcar la parametri normali, n-aș ezita să vi-l întind pe tava de aur a recenzorului (dac-am avea așa ceva). Personal, aștept cu înfrigurare să devină mai jucabil pentru a-l relua și, de data asta, savura cum trebuie. Notă, notă? Cred că vă eludez, stimabililor, cu joker-ul rubricii Indie.

Dar trebuie să vedeți pe cont propriu ce-i cu Creatura, zău... ▶ **Radu Sorop**

Dimensiunea realității făurite din imaginație și culoare

PROTEUS

GEN ADVENTURE PRODUCĂTOR ED KEY & DAVID KANAGA DISTRIBUITOR TWISTED TREE ON-LINE VISITPROTEUS.COM PLATFORME PC

Ar putea cineva să răspundă cu certitudine imuabilă la întrebarea „Ce este un joc?", bazându-se pe cunoașterea unui adevăr absolut, general valabil? În fond, cum putem defini o activitate ludică, cum îi putem cuantifica efectele? Plăcerea și bucuria sunt stări personale imposibil de măsurat, căci jocurile sunt experiențe intime chiar și atunci când se desfășoară în cadrul unui grup. Fiecare participant este un element unic, cu năzuințe și priceperi individuale. Dar, în clipa în care jocurile urmăresc imersiunea totală într-un mediu virtual aparte, simulând o a doua existență, caracterul ludic capătă noi conotații, evoluând într-o formă nouă, aproape abstractă. Mai degrabă, aceste jocuri devin povești interactive ori mesaje transmise printr-un mediu inedit. Dear Esther, Kentucky Route Zero, Gravity Bone și acum Proteus – toate sunt titluri (alături de multe altele) ce ridică narațiunea și interpretarea personală la nivel de gameplay. Sensibilitatea înlocuiește viteza de reacție, iar introspecția substituie tactica. În cazul „anti-jocurilor", apropierea de spiritualitatea ludicității este o victorie auto-suficientă.

Natura nihil frustra facit

Natura nu face nimic în zadar, axiomă pe care Proteus o tratează cu dezinvoltură. Redus la absurd, jocul lui Ed Key și David Kanaga este un simulator de mers pe jos, îmbrăcat într-o grafică retro cu pixeli imenși și colorați vioi. La prima vedere, pare un concept steril, pe deplin inutil – până și încadrarea lui ca joc este îndoielnică. Proteus a stârnit o sumedenie de reacții în mediul online, majoritatea orbitând în jurul lipsei unor elemente tradiționale de gameplay: nu există obiective, nu se pot acumula puncte, iar orice fărâmă de poveste lipsește cu desăvârșire. Atunci, ați putea întreba, ce este Proteus cu adevărat? Fără un mic experiment, mi-ar fi fost imposibil să ajung la o concluzie personală. Am decis să analizez reacțiile micului meu grup de prieteni, căutând cel puțin un element comun. Deloc surprinzător, Proteus reușește să inducă o stare de relaxare profundă, de imersiune în lumea jocului, propulsată de curiozitate. Jucătorul poate explora o insulă, așa cum dorește, nefiind îngrădit de nimic. E și normal să te întrebi mereu ce se ascunde după următorul munte sau în inima pădurilor, în special atunci când începi să realizezi că în jur se desfășoară nestingherit un întreg ecosistem fantezist, dar și o lume guvernată de magie. Timpul curge altfel, ghidat de ritmul fenomenelor naturale. Sunetul se contopește cu imaginea, dând naștere unei fantezii audio-vizuale. Natura din Proteus cântă și pulsează cu viață, așa cum o simțeam în copilărie. Am stat în ploaia pixelată, ascultând muzica stropilor și uitând că am în față un joc cu o grafică similară ca stil și cromatică cu cea a generației ATARI.


O ploaie de stele


Apusul din Proteus este o adevărată explozie cromatică.

Printre anotimpuri

În Proteus există o oarecare logică narativă nerostită. Cronologia joacă rol de story, ciclul noapte-zi stând la baza senzației de evoluție temporală, urmată la scară mai mare de succesiunea anotimpurilor, însă aici lucrurile devin puțin mai complexe și necesită explicații suplimentare, la care voi trece ceva mai târziu. Fiindcă întreg jocul se desfășoară pe o insulă generată aleatoriu, este normal ca atenția jucătorului-explorator să fie canalizată spre dezvăluirea treptată a unor elemente din ce în ce mai interesante, construind, pe cât posibil, o atmosferă plină de mister. Fără doar și poate, Proteus reușește să ridice câteva întrebări legate de lumea portretizată. Formațiuni de statuete totemice și o cabană din lemn indică prezența umană, nevăzută, pe când monoliții ce reacționează la atingere prin tonuri muzicale grave sunt (cel mai probabil) rămășițe ale unei religii animiste. Orice speculație sau interpretare este posibilă, tocmai fiindcă jocul oferă foarte puține detalii concrete. Interacțiunea cu mediul se extinde și asupra


Vestigii ale prezenței umane. În depărtare sunt vizibile totemurile.


Nopțile de iarnă par scoase dintr-un coșmar.

elementelor de faună și floră, deși viața de pe insulă pare produsul unui vis de copil. Fiecare ființă vie produce un sunet specific, în armonie cu natura, până când granița dintre joc și videoclip interactiv devine tot mai neclară. Aminteam mai devreme de succesiunea anotimpurilor. Ei bine, puteți considera această evoluție cronologică o formă de progres in-game. Spre deosebire de Dear Esther, unde timpul este lăsat în suspensie, Proteus se joacă cu el: când nu curge într-un ritm normal, e comprimat și modelat într-un portal. Licuricii de pe cerul nopții roiesc în jurul epicentrului de confluență temporală, indicând locația acestui punct de trecere dintr-un anotimp într-altul – un fel de wormhole, dacă vreți. Prin direcția artistică adoptată, Ed Key reușește să recreeze iluzia unui desen rudimentar în acuarelă, explorabil prin intermediul fuziunii imagine-sunet. Rezultatul este cu adevărat admirabil.

Renaștere

Renașterea și moartea naturii sunt doar două dintre laitmotivele prezente în Proteus. Celălalt ar fi timpul și efectul acestuia asupra vieții. La urma urmei, ce alte forțe domină universul nostru? O plimbare nestingherită printr-o dimensiune emulată poate avea un efect special asupra jucătorului, oferind timpul și spațiul necesar unei introspecții minuțioase, imaginative, în compania culorilor și sunetelor armonioase. Nici nu este nevoie de mai mult. ► Aidan

THE REAL TEXAS

Fantezii Tex-Brit

GEN ACTION RPG/ADVENTURE **PRODUCĂTOR** CALVIN FRENCH **DISTRIBUITOR** KITTY LAMBDA **ONLINE** THEREAL-TEXASGAME.COM **PLATFORME** PC

Antiartă, antijocuri – regulile sunt răsturnate încă o dată. Trecem printr-o nouă perioadă dadaistă, absurdă, printr-un postmodernism radical, cu efecte revigoratoare asupra unei industrii aflate în impas creativ de aproape zece ani. Un deceniu de evoluție târâtă în pas de zombie, de rebuturi și remake-uri. Din fericire, unele titluri indie țin cu orice preț să demonstreze că sunt capabile de inovație, pe când altele absorb elemente de stil și mecanisme ludice consacrate, ducându-le mai departe, în locuri imaginate de puțini dintre noi. The Real Texas este o demonstrație interactivă a imaginației umane, o călătorie specială într-o lume născută din dileme metafizice. Mai mult, TRT este un Joc (majuscula este voită).

„... an action adventure game that plays like a mashup of Zelda: Link to the Past and Ultima VI."

Așa își descrie Calvin French jocul. Ce-i drept, cele două surse de inspirație nominalizate își fac simțită prezența în fiecare detaliu din The Real Texas, lăsând în același timp spațiu suficient pentru manifestările originale, germinate în imaginația creatorului. Povestea lui Sam, protagonistul texan, începe odată cu excursia acestuia pe meleagurile Angliei și descoperirea unui portal magic în salonul unui castel. Aventura cu iz de artă americană îl aruncă în mijlocul unei dimensiuni paralele, într-un Texas... diferit. Setting-ul din TRT este fantastic, o mixtură interesantă între valorile Statului cu o Singură Stea și cele dominante în folclorul britanic. Stilul artistic folosit este definit de reducerea la absurd, trăsăturile personajelor fiind exprimate prin intermediul unui cubism rudimentar, acoperit în culori vivace. Pentru creația lui French, acest tip de grafică funcționează perfect, atât Sam, cât și celelalte NPC-uri amintind de niște păpuși Matrioșka angulare. Cu pași mărunți, în jurul protagonistului (denumit colocvial „Cowboy") se desfășoară o intrigă complexă, plină de umor, cu dialoguri bine scrise și situații tot mai dificil de rezolvat. Trecerea din planul castelului britanic în cel al Texasului fictiv nu este permanentă, astfel încât diferența dintre imaginar și real devine greu de remarcat pentru Sam, mai ales că spiritele își fac simțită prezența în ambele dimensiuni, jucând un rol important în dezlegarea misterului ce planează asupra personajului principal.





Sam, bucurându-se de o seară liniștită



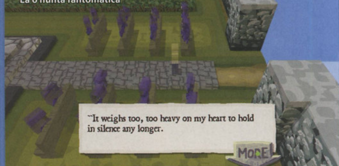
O aventură aparte

Nivelul interacțiunii dintre Sam și lumea jocului este ridicat, pe lângă clasica acțiune „point and click" existând posibilitatea introducerii unor comenzi text. Am experimentat minute întregi, tastând diferite cuvinte, unele având rezultate surprinzătoare. Inventarul este încăpător și permite stocarea unei puzderii de obiecte, folositoare în dezlegarea puzzle-urilor întâlnite de-a lungul aventurii, deși cele mai multe indicii importante apar în timpul conversațiilor.

TRT folosește metoda clasică, a dialogului ramificat, cuvintele cheie fiind subliniate. Deoarece jocul nu include un sistem de hitpoints, efectele inamicilor asupra lui Sam diferă de la monstru la monstru, însă cowboy-ul nostru cubist poate încasa câteva lovituri fizice zdravene înainte să își dea duhul. Întâlnirile cu boșii sunt ceva mai complexe și necesită un plan elaborat, Sam putând scoate arma (modul combat este inițiat prin apăsarea tastei SPACE) pentru a trage numai atunci când stă pe loc. Pentru control sunt suficiente grupul WASD și un mouse, dar restrângerea acțiunilor protagonistului atunci când se află în mișcare generează noi probleme de ordin tactic. Indiferent de aceste limitări, jocul lui Calvin French merită musai o șansă, mai ales din partea iubitorilor de jocuri experimentale cu aromă retro. Nici muzica nu dezamăgește, soundtrack-ul fiind disponibil pentru download gratuit, pe pagina oficială a jocului. ► Aidan



Mori, gelatină cubistă!



La o nuntă fantomatică

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

Un spin în inima gaming-ului

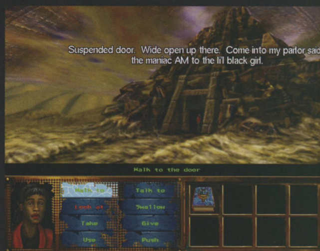
Am făcut în numărul trecut o scurtă introducere pentru calupul de jocuri care făcea figură aparte în a doua jumătate a decadei '90. Era vorba despre o punere în context a efortului independent recent din spatele The Cat Lady, care, prin tematică, abordare și stil general, amintea de acea suită de ficțiuni interactive de impact psihologic și cu tentă matură. Iar cum celui ce-și amintește cu drag de o poveste care i-a fost spusă în trecut îi stă bine s-o reparcurgă (poveștile având această fascinantă calitate de a se lăsa retrăite de fiecare dată, față de amintiri, prizonierele unei palide subzistențe), mi-am promis să reiau I Have No Mouth, And I Must Scream (IHNM) pentru primul retro care mi-era încredințat. E o alegere simbolică, deoarece mi se pare că adventure-ul celor de la Cyberdreams s-a transformat peste timp într-un fel de pionier ('95 ca an de apariție) al unui gen de jocuri opace – nu tocmai populare, dar al căror cult rezistă, alimentat de aprecierea ferventă a puțini, dar foarte convinși, gameri.

Păcăleala necunoscutului

Am dat peste atipicul titlu într-una dintre revistele străine care ajungeau în mod miraculos pe tarabele românești în zorii informatizării gospodărești autohtone, adică atunci când fiecare familie medie începea să se orienteze, mai decis sau mai rezervat, înspre achiziționarea unui calculator personal. L-am zărit într-o secțiune de vânzare de unde prea-fericiții din Vest puteau comanda telefonic sau poștal unul dintre zecile de jocuri puse la dispoziție. Majoritatea erau listate doar cu numele și prețul, dar câteva, prezumabil „prospăturile", erau prezentate inclusiv cu o imagine de dimensiuni modeste a cutiei (o puteți admira alăturat).

Cum designul ei grafic nu lăsa să se întrevadă niciun indiciu despre genul de joc, gameplay-ul, grafica

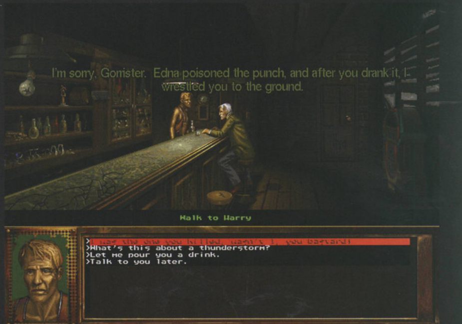












sau povestea din spatele unei atât de ciudate, de misterioase şi de vag neliniştitoare alăturări de cuvinte, aura bizară a lui IHNM a început să strălucească din ce în ce mai puternic în imaginaţia mea. Monstruozitatea anatomică la care făcea referire, încordarea şi epuizarea mentală pe care le bănuiam înmulţindu-se larvar în urma unei atari condiţii, starea aceea de infinită teroare care nu putea fi cuprinsă într-un eliberator strigăt, au crescut în mine exponenţial cu ignoranţa aproape totală în privinţa jocului propriu-zis.

Peste câţiva ani, după fantasmări care de care mai oarbe şi mai baroce, rulam în MS-DOS, după ceva eforturi şi improvizaţii, ceea ce aflasem că ar fi un adventure ciudat, necolocvial, tur de forţă al science-fiction-ului digital, mic test etic pus pe nepusă masă de un joc. În fapt, prima mea reacţie a fost de uimire, căci am găsit un joc cât se poate de clasic sub aspectul interfeţei şi al gameplay-ului (rulează perfect pe ScummVM, apropo), un point'n click cu bunele şi relele genului şi nimic mai mult. Lipsa mea de informaţii vizuale şi funcţionale despre joc se combinase cu ceea ce putusem spicui pe ici, pe colo despre caracterul lui obscur, greoi şi „serios" într-o impresie mai mult decât greşită. Dacă sunteţi cât de cât familiarizaţi cu clasicele Lucas Arts sau Sierra, nu veţi avea nicio problemă de adaptare, varianta de faţă a interpretării interacţiunii jucătorului cu mediul fiind aproape identică, ba chiar simplificată pe alocuri.





Când jocul bate cartea

Jocul e inspirat de o scurtă poveste SF a lui Harlan Ellison (disponibilă gratuit pe http://pub.psi.cc/ihnmaims.txt), personaj pestriţ şi polivalent al literaturii de gen de peste ocean; în 1968, a fost recompensat inclusiv cu un premiu Hugo pentru ea. E vorba, în foarte puţine cuvinte, despre un scenariu post-apocaliptic în care o super-entitate informaţională (AM) a preluat controlul asupra întregului pământ, eradicând rasa omenească, parte a programului criminal-războinic pentru care fusese construit, dar care, în mod ciudat de similar susceptibilităţilor umane, păstrează în viaţă cinci persoane pe care le supune unor torturi abjecte ca să-şi exorcizeze... ei bine, ura. Un subiect nu excesiv de original, vă veţi strâmba (dar n-aveţi gură, sic), însă trebuie să aveţi în vedere că pe atunci arhetipul calculatorului maniaco-malefic nu era demonetizat, ci în plină ascensiune în cultura populară (în acelaşi an s-a lansat şi capodopera kubrickiană 2001: Odiseea Spaţială). În plus, e un bun pretext, dacă e tratat cu pricepere, de a surprinde şi decupa drama individuală a unor personaje oarecare, dar care pot deveni reprezentative pentru încercarea chinuitoare a întregii omeniri „de a se mântui", de a-şi depăşi condiţia tragică a „doar umanului", supus greşelii, groazei, remuşcărilor.

Iar aici am să vă dau două veşti şi, culmea, ambele bune. Prima este că structura narativă a fost diferit gândită pentru joc, împărţită în capitole distinct rezervate fiecărui personaj, putând fi parcurse în orice ordine doriţi; nu vor exista, totuşi, colaborări directe între ele (precum în Day of the Tentacle), numai finalul permiţându-vă un grad mai mare de experimentare cu destinele celor cinci muritori. E un efort de adaptare normal, până la urmă, fiindcă se urmăreşte şi crearea unor condiţii adecvate pentru obstacolele de gameplay, faţă de construcţia narativă mai dezinvoltă, mai lipsită de constrângeri a unui text literar.

A doua veste se referă la faptul că această adaptare a poveştii originale este făcută tot de Harlan



Ellison, fapt de natură să-i liniştească pe fanii scriitorului – implicarea directă a acestuia asigură un cadru optim unei continuităţi şi coerenţe de stil, expresie şi scop. De altfel, noile direcţii în care se dezvoltă acţiunea şi schimbările de biografie ale personajelor par mai mult decât simple exerciţii de stil, alternative ficţionale viabile pe care Ellison a găsit de cuviinţă să le arunce pe piaţă mai târziu. Profitând de „aventurile virtuale" pe care AM le făureşte pentru a-i chinui pe cei cinci supravieţuitori, fiecăruia dintre ei îi este reconstruit un trecut mai substanţial, îi este localizată o traumă, îi este examinat un regret. Cu alte cuvinte, personajele devin cu adevărat umane şi credibile.

Deci, da, alcătuirea IHNM-jocului este un pic mai riguros rigidă, mai artificial compusă decât felul direct, succint, intenţionat difuz în care sunt puse cap la cap detaliile din IHNM-povestirea, dar reuşeşte să nu facă din asta un lucru rău, beneficiile finale întrecând orice nemulţumire timpurie. Dacă aş fi un romantic incurabil, v-aş putea spune că văd jocul ca pe un extra-text gândit de un regizor scrupulos, o fantezie auctorială autocontaminatorie sau chiar ca pe un experiment, la granița literarului, de a face public cunoscute fişele intime ale personajelor tale. Cum voi ştiţi că sunt un om cu picioarele pe pământ, vă spun doar că IHNM-jocul e o variantă extinsă, îmbogăţită şi retuşată a IHNM-povestirii.

S-a purces, ce-i drept, şi la o coafare a unora dintre asperităţile considerate, probabil, mult prea dure – de exemplu, identitatea sexuală a personajelor şi relaţiile sentimentale dintre ele s-au cam pierdut undeva în limbul scenaristic, cum se spune în jargonul de specialitate. Dar scoaterea laturii intime de sub incidenţa violenţei şi depravării nu e un simptom al unei predispoziţii mai largi către concesie. Nici accentele de film de popcorn, observabile mai ales în lupta celor cinci împotriva AM care se apropie vertiginos de canoanele hollywoodiene ale SF-ului de consum, nu m-au deranjat excesiv – parţial pentru că drama umană încă e prezentă, parţial datorită unei mici, dar simpatice, grefe psihanalitice în final.

Ultimii oameni

Dar cine sunt cei cinci magnifici? Şi în ce măsură sunt episoadele lor interesante? Nimdock este aghiotantul în vârstă al doctorului de tristă faimă Mengele, ocupat cu sintetizarea unor seruri-minune şi alte câteva proiecte mitico-fanteziste pentru Regim (varianta pe care am jucat-o se folosea de diverse subterfugii grafice şi lingvistice care să evite referirea directă la nazism). Aş spune că episodul lui este oarecum central, nu numai pentru că este cel mai provocator în privinţa imaginilor cruzimii umane şi lipsei de compasiune pentru semeni, dar şi pentru că-i construieşte oarece trecut lui AM şi îi influenţează viitorul; e şi singurul pe care-l poţi termina cu succes în mod negativ, cu un Nimdok care nu se căieşte şi nu răscumpără păcatele trecutului. Recuperarea memoriei Holocaustului este, poate, un pic tezist realizată, dar îşi atinge scopul în cele din urmă, iar metafora triburilor israelite pierdute se traduce genial în contextul SF. [Digresiune=] Vă recomand capodopera Time's Arrow, Săgeata Timpului în traducerea românească apărută la Polirom, ca roman care tratează magistral, printre altele, şi tema genocidului nazist [/Digresiune].

Ellen este singura femeie din întreg grupul, iar trauma ei mi s-a părut cea mai personală, fiind reprimată sub forma unei panici iraţionale la vederea culorii galbene. AM construieşte pentru ea un spaţiu compozit, în care accentele mitologice şi religioase parazitează rămăşiţele tehnologice ale omenirii – un fel de babilonie a secolului informaţional, al cărei numitor comun este, bineînţeles, cromatica galbenă. Asociată în trecut cu strălucirea soarelui şi aurului, semnificaţia ei e deturnată subtil în IHNM, căci galbenul de care e terifiată Ellen e mai degrabă vecin gunoiului decât o aluzie la materialul preţios antic, mai apropiat unei impotenţe psihice decât unei valori solare. Întreg episodul este dominat de sinergia dintre atitudinea sleit-pontoasă a tinerei afro-americane, care-şi permite să facă haz de necaz prin tot felul de calambururi şi referinţe la cultura populară, şi imposibilitatea de a naviga printre amintiri dureroase. Scena liftului, când datele biografice ale lui Ellen ne sunt sec servite, e remarcabilă.

Gorrister e un fost şofer de camion, cu o familie disfuncţională, exponent perfect al stereotipului „white trash"; episodul lui mi-a amintit un pic de stilistica lynchiană, cu irizări bruşte ale supra-naturalului şi fantasticului care colorează o existenţă altfel dominată de banalitatea sărăciei, urii şi crimei familiale. Ted, în schimb, e protagonistul unei puneri în scenă ironice a basmelor în care cavalerul desăvârşit o salvează pe prinţesa aflată la ananghie; prelucrarea poveştii clasice „Albă ca Zăpada", şi aici m-am dus cu gândul iarăşi la Lynch, cu al său „Wild at Heart", e foarte atmosferică şi interesantă (e şi singura unde apare o dilemă cu tentă sexuală). Ambele scenete sunt, per total, bine individualizate şi consistente, cu „feeling" distinct şi incadrând o istorie personală demnă de atenţie.

Singurul care m-a dezamăgit într-o oarecare măsură a fost Benny, supus unei involuţii darwiniene, cu aspect de primată, gângurind şi folosindu-se de semne pentru a comunica, deşi avea capacitatea intelectuală



nealterată. Mi s-a părut episodul cel mai scurt, mai vag şi mai lipsit de implicare emoţională. Deşi toate ne sunt livrate fără a se face risipă de explicaţii sau detalii, drama lui Benny, un fost comandant militar, aparent excesiv de strict în îndeplinirea serviciului, mi-a lăsat cea mai incoloră impresie; interesantă, altfel, conexiunea dintre sacrificiul practicat de o comunitate primitivă şi cel modern-soldăţesc, a la Vietnam. Desigur, dacă e să judec în ansamblu, porţiunea lui Benny nu aduce cu adevărat atingere întregului, ci este doar mai slab dezvoltată şi mai puţin pe gustul meu.

Ca să o spunem drept, IHNM nu e foarte lung, fiecare episod fiind de o mărime relativ redusă (poţi număra pe degete ecranele prin care te plimbi în fiecare), dar tocmai diversitatea lor face ca materia jocului să pară substanţială. În plus, e foarte posibil, mai ales dacă sunteţi o fire curioasă, să aveţi nevoie de mai multe încercări până atingeţi redempţiunea fiecărui personaj în parte; iar asta, deoarece se poate muri (dublu virtual, ca să zic aşa), iar starea mentală degrada până la abandon sau eşec ca urmare a acţiunilor jucătorului. Ca să ne mai învârtim puţin în jurul cozii gameplay-ului, vă mai spun că există un sistem de indicii încorporat cu artă, sub forma unui ceaslov cu lămuriri culturale, de cele mai multe ori criptice sau metaforice. Dificultatea puzzle-urilor nu e chiar ridicată – finalul/(urile) este/(sunt) mai complicat(e) –, deşi rezolvările fac deseori apel la suprimarea unei logici comune în detrimentul uneia simbolice, care valorifică semnele şi semnificaţiile.



Din etică în Paşti

Ajung şi la dimensiunea etică a jocului, pe care am lăsat-o la final tocmai pentru că marchează adevărată piatră de încercare, elementul hotărâtor prin care un jucător va evalua finalmente pozitiv sau negativ IHNM. Iar pentru a ajunge la o optică corectă, potrivită cu ce şi-a propus Harlan Ellison, ar trebui, cred, să ne întoarcem la procesul de geneză şi la sursa de inspiraţie a IHNM, şi anume textul povestirii. Jocul nu-şi setează ca 1) principiu de funcţionare şi 2) obiectiv de gameplay – alegerea etică.

Răul nu e o soluţie validă (în afara pseudo-excepţiei lui Nimdok), ci jucătorul va fi întotdeauna ghidat către alegerea virtuoasă. Din punctul de vedere al desfăşurării acţiunii, asistăm la o naraţiune bătută în cuie (chiar dacă mediul digital permite câteva simpatice diversiuni), şi nu la o răscruce unde să poţi efectiv alege. Tonul e moralizator, implicând absenţa neutralităţii, scopul e exemplificarea, ilustrarea unui anumit parcurs etic, nu oferirea unei arene virtuale pentru impulsurile personale ale jucătorului.

IHNM-jocul este mai apropiat de o structură literară clasică, incidental mai bună decât IHNM-povestirea, şi trebuie experimentată ca atare, fără năzuinţe de tipul unei determinări a „alignment"-ului, caracteristice rpg-urilor. O asemenea complexitate îi lipseşte operei de faţă, fiind sub ceea ce are de arătat în această privinţă un The Walking Dead, de exemplu. Dacă îmi permiteţi o caracterizare în engleză, deoarece mi se pare că am găsit o formulă perfectă, IHNM e „food for thought, not cannon fodder for the active player".

Nimbul elitist care înconjoară aventura digitală imaginată de Ellison şi Cyberdreams nu se răsfrânge



foarte tare asupra gameplay-ului, care se cantonează în limitele tradiţionale – toată magia şi unicitatea se concentrează în jurul poveştii, care rămâne şi acum de o neaşteptată causticitate într-o industrie de factură mai repede siropoasă şi superficială. Deci, da, merită să-l incercaţi cu toţii, I Have No Mouth, and I Must Scream fiind valid estetic şi gameristic chiar şi astăzi. Trebuie doar să vă feriţi de „păcăleala necunoscutului", de impresia că vă poate oferi altceva decât pentru ceea ce a fost conceput. ► **Radu Sorop**



Program: NORTH & SOUTH

The South will load again!

Întotdeauna mi-am dorit să retrăiesc momente glorioase din zbuciumata istorie a poporului român într-un mediu virtual. Româniafilm și Casa de Jocuri 5 prezintă Băiatul cu Manifestele, o adaptare revoluționară a basmului nordic Fetița cu Chibriturile. Pistruiatul, acel Paperboy al blocului socialist, călare pe o bicicletă roșie bilateral dezvoltată cu două rotițe ajutătoare, împarte manifeste într-un cartier muncitoresc evitând câinii burghezo-moșierimii, fantomele capitalismului și năpârcile imperialiste ascunse în peluzele udate cu sângele și sudoarea muncitorimii. Aur curat. Din nefericire, am fost forțat de împrejurări (de fapt, a fost o singură împrejurare, și anume incendierea istorică a fortului roman de carton din Dacii și Romanii, unde aproximativ zece legionari romani din plastic, plus sau minus un picior și trei capete, și-au găsit sfârșitul într-o mare de flăcări, în timp ce șapte tarabostes albi se războiau cu un trib de costoboci/apași pe celălalt mal al Dunării) să rescriu istoria zbuciumată, dar ceva mai scurtă, a unui alt popor măreț. Astfel, primul meu contact cu istoria virtuală a fost Nord și Sud, o strategie pe ture cu elemente de platforming, inspirată din banda desenată belgiană Les Tuniques Bleues, la rândul ei inspirată din războiul civil american. L-am jucat după Revoluție, când imperialismul american nu mai părea atât de dăunător tineretii, deci nu mă pot lăuda că am subminat Regimul din interior, prin joacă. În schimb, preț de vreo câteva săptămâni cât m-a ținut febra Războiului Civil, Sudul s-a ridicat din nou. De aproximativ șapte ori. Pe atunci, Sudul reprezenta doar un pol geografic și magnetic fără vreo conotație negativă, iar indienii și mexicanii erau răi (apăreau când te așteptai mai puțin și îți măcelăreau armatele).

Inocența mi-am pierdut-o mai târziu, când un tovarăș ceva mai bătrân și mai mizantrop mi-a spus: „băiete, Sudul începe la Predeal și nu e bun. Acum trage din țigara asta aprinsă și nu te îngrijora dacă îți rămâne un gust nasol. Dispare după vreo patru beri". Privind înapoi, nu cred că omul ne dorea binele. Nici mie, nici Sudului... Dar să lăsăm discriminarea geografică pentru o eventuală mugetare și să discutăm puțin despre Nord și Sud. Jocul, deși aș avea câte ceva de spus și despre serialul cu chipeșul Patrick Swayze în rolul unui ofițer sudist prins între



datorie, onoare și alte câteva zeci de concepte nobile care nu i-au împiedicat pe gentilomii americani să se împuște ca la balamuc în numele Libertății și/sau al Plantației între 1861 și 1865.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

Așadar, Nordul și Sudul, eternii rivali în dragoste și în război. Una dintre aceste două tabere trebuie să câștige. Ideal ar fi să câștige tabăra ta, oricare-ar fi ea, nu discriminăm. Atunci când steagul Uniunii (sau al Confederației, am spus că nu discriminăm) tronează pe fiecare stat de pe harta strategică a Statelor Pe Atunci Dezbinate ale Americii, iar armatele inamice sunt una cu țărâna, jocul este câștigat. Până acolo însă, aveți de străbătut un drum lung și anevoios, dar al naibii de distractiv. În mare, vă veți petrece timpul țopăind cu armatele din stat în stat. Când două armii se întâlnesc, veți intra într-un minijoc de tactică și va trebui să zdrobiți unitățile inamice manevrând inteligent tunurile, infanteria și cavaleria. Învingătorul capătă dreptul de a-și înfige steagul în statul disputat. Dacă teritoriul inamic este apărat de un fort, vă așteaptă o porție sănătoasă de platforming contra timp. Cireșele de pe tortul Confederat (sau Unionist) sunt jafurile de trenuri, când Nord și Sud se transformă într-un veritabil Stop The Express (am scris despre el într-un număr anterior), iar tu, brav soldat albastru (sau gri), trebuie să-ți croiești drum până la cabina mecanicului sărind peste vagoane și, ocazional, peste bricegele aruncate de apărătorii calului de foc. Delicios. Singurul neajuns a fost că jocul nu se încărca „dintr-o bucată" (cam greu să înghesui un monstru ca North and South în doar 48k), iar la un moment dat te cam săturai să tot derulezi și să întorci nenorocita aia de casetă. Dar, privind înapoi, cred că a meritat fiecare scrâșnet al benzii magnetice, fiecare șurubelniță înfiptă cu sete în șurubul buclucaș din capul de redare al casetofonului. Versiunea pentru Amiga (pe care o și recomand nostalgicilor, arată și sună mai bine decât versiunea pentru DOS) înlătura acest neajuns, și era mai frumos colorată și animată, dar pe ea am descoperit-o ceva mai târziu. Iar dacă nu aveți chef să vă încurcați cu emulatoare (rușine să vă fie!), se pare că anul trecut a apărut o versiune pentru iOS. Pe care n-am descoperit-o, fiindcă doctorul m-a informat alaltăieri că sufăr de o carență serioasă de iPhone. Poate îmi spuneți voi cum e...

0 OK, 0:1

Akaneiro: Demon Hunters

spicyworld.spicyhorse.com/world/game-akaneiro.html

Ce ne aduce kickstarter-ul nouă? Un minijoc? Ce minijoc, domn'le! Akaneiro este un monstru și un mister pentru mine: cum de se mișcă atât de bine într-un browser? Ce vedeți în poze sunt printuri în game, făcute în timp ce mă jucam în full screen. O simplă bifă în meniu, care m-a făcut mereu să uit că acest joc vine, de fapt, de pe o pagină de internet sau că nu l-am instalat. Producătorul îți pune la dispoziție chiar și un installer/launcher, care te lasă să-l pornești direct din desktop, poți să te joci cu rezoluțiile și calitatea efectelor și a texturilor și cred că descarcă toate nivelurile. Cu toate astea, nu am simțit nevoia să-l instalez. Sau poate ar fi trebuit să încep cu faptul că A:DH este făcut de Spicy Horse, compania fondată de American McGee, și că este cu o Scufiță Roșie, vânătoare de demoni, într-o Japonie Medievală. Dacă nici acum nu v-am convins...

Secretul – dar stai! Jocul este o clonă light de... Diablo, aș vrea să spun, dar datorită stilului grafic și a unor elemente de gameplay, mai bine spun Torchlight. Cu o grafică extraordinară pentru un joc de browser, cu zeci de inamici care se înghesuie concomitent să-ți facă felul, complex, dar simplu de jucat, lung și greu. Cum a ajuns un astfel de joc, care cu siguranță a costat de-a usturat, să fie gratuit? Au cerut 200 de mii de parale doar pentru câteva îmbunătățiri, substanțiale, e adevărat, dar totuși... Ei bine, e free to p(l)ay. Dar stați, nu plecați, pentru că în același timp este și total gratuit. E suficient de dificil și de drog pentru a-i face pe cei mai puțin răbdători să scoată banu' din buzunar pentru a primi tone de cristale Karma, singura resursă din joc, dar este, în același timp, și total accesibil hardcore-rilor. Dacă îți place să explorezi, ai răbdare și nu te arunci în mijlocul luptelor și ești atent și la cum cheltui cristalele, vei juca fără niciun fel de probleme. Din ce am văzut până acum, în single player nu există nimic restricționat jucătorilor care nu vor, sau nu pot, scoate niciun ban din buzunar. Bineînțeles, din când în când va trebui să faci grind de nivel, dar o faci de plăcere, mai ales că, odată terminat (levelu'), deschizi și un extra nivel de dificultate, care îți va aduce recompense pe măsură. Mulți dintre noi avem o boală împotriva jocurilor care cer bani în acest mod, dar A:DH îți oferă atât de multe fără a cere nimic înapoi, încât, pentru a le mulțumi, dar și pentru a le arăta celorlalți producători că da, domn'e, așa se face și uite că funcționează, mai-mai că-ți vine să dai și tu ceva.

O singură resursă poate părea cam puțin, dar felul în care este implementată e genial. Iar faptul că e puțină, adaugă o componentă strategică jocului. De găsit, o găsești peste tot: în urma fiecărui inamic omorât, în fiecare cufăr deschis, ca bonus după o misiune îndeplinită, în urma vânzării acareturilor de care nu (mai) ai nevoie și așa mai departe. Dar când trebuie să o cheltui... ce să faci? Să cumperi câteva abilități care-ți fac cu ochiul și care te vor ajuta cu siguranță. Echipament? Unice? Poțiuni potențatoare? Spirite-animăluțe de companie? Să deblochezi următoarele niveluri, să... câte și mai câte.

Ce îmi mai place este că producătorul este foarte activ. Comunică și îmbunătățește jocul pas cu pas. Mai adaugă o opțiune cerută de comunitate, mai omoară un bug. Construiește noi niveluri, îmbunătățește gameplay-ul. Ce să mai, Akaneiro va deveni din ce în ce mai bun. Nu că n-ar fi incredibil și acum, ținând cont că e gratuit. ▸ **ncv**



La cumpărături, pentru bunica, bineînțeles.



La o discuție cu mai marele goblinilor, e furios că n-am învățat goblineza.



Orice Scufiță care se respectă e alergată de 11 lupi de-odată.

Robotică și inteligență artificială, la un alt nivel

AIWO 2013

AI-MAS WINTER OLYMPICS

THE EVENT FOR ARTIFICIAL INTELLIGENCE ENTHUSIASTS!

Inteligența artificială este un domeniu de importanță majoră pentru tehnologia informației. Mai mult, evoluția acestuia se răsfrânge și asupra industriei jocurilor – cu toții am experimentat frustrarea generată de un AI limitat, într-un moment sau altul, ori am fost uimiți de naturalețea gândirii simulate. Oricum, AIWO 2013 (AI-MAS Winter Olympics) a fost un eveniment cu ținte mult mai înalte, aducând laolaltă unii dintre cei mai înzestrați oameni angajați în studiul și dezvoltarea inteligenței artificiale, dar și a roboticii. Universitatea Politehnică din București a găzduit ediția din acest an, iar noi vă propunem în continuare un interviu cu Andrei Ciortea, Project Manager la AI-MAS Winter Olympics și unul dintre principalii organizatori ai evenimentului, important atât pentru tinerii studenți din țara noastră, cât și pentru domeniul IA, privit în ansamblu.

LEVEL: *Ne bucurăm că putem discuta cu Dvs. despre AIWO și suntem siguri că cititorii noștri vor aprecia câteva cuvinte „la cald", venite din partea unui organizator. Așadar, AI-MAS Winter Olympics este un eveniment menit să aducă împreună oamenii implicați în studiul și dezvoltarea inteligenței artificiale. Ce alte obiective v-ați propus anul acesta și care au fost punctele de interes maxim pentru organizatori și participanți deopotrivă?*



Andrei Ciortea: *Unul dintre obiectivele cu care am plecat la drum în octombrie a fost ca la AIWO 2013 să prezentăm un conținut mult mai nișat decât în edițiile anterioare. Nu este deloc simplu în domeniul nostru. Numărul companiilor ce dezvoltă proiecte de cercetare în domeniul inteligenței artificiale (IA), mai ales în România, este destul de scăzut, iar cele care fac acest lucru nu sunt întotdeauna deschise să prezinte detalii.*

Probabil cel mai important obiectiv rămâne însă cel orientat către networking. Dacă AIWO 2011 s-a dovedit a fi scânteia ce a dus la înființarea Asociației Române pentru Inteligență Artificială (ARIA), prin AIWO 2013 ne-am propus să pornim către consolidarea nucleului societății științifice românești în IA. Această societate cuprinde profesioniști ce au ales să își dedice energia și cariera domeniului IA, indiferent că au ales să facă acest lucru în mediul academic, în industrie, în România sau în Statele Unite.



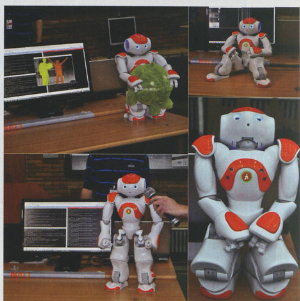


LEVEL: *Suntem mândri de rezultatele tinerilor români implicați în cercetarea inteligenței artificiale, însă tendința acestora de a alege o carieră în străinătate este o realitate neprielnică mediului științific autohton. Credeți că România le poate oferi un viitor stabil, fructuos, acestor tineri înzestrați?*

Andrei Ciortea: *România de azi destul de greu. România de mâine, poate ceva mai bine. Este adevărat că mulți tineri caută o carieră în străinătate, fie că este în mediul academic sau în industrie. În același timp, este un proces oarecum firesc și previzibil în condițiile actuale. Când țintești către performanțe peste medie, îți dorești să evoluezi într-un mediu în care îți poți atinge potențialul maxim. În acest moment sunt prea puține locuri în România care să asigure condițiile necesare performanței.*

În mediul academic românesc situația este simplă: o lipsă acută de resurse ce se resimte la toate nivelurile. În industria IT din România lucrurile par să stea ceva mai bine. Cererea este mare, mai ales în inginerie software, iar salariile în general sunt mai mult decât decente. Problema aici pare să fie de altă natură: de cele mai multe ori, complexitatea problemelor rezolvate este relativ scăzută, iar cerințele angajatorilor sunt, prin urmare, relativ mici. Sunt puține companii ce pun accent pe inovare tehnologică. Ne





bucurăm însă că astfel de companii există, și credem noi că este un început bun. Participanții la AIWO 2013 au avut șansa să discute cu parteneri din România interesați de probleme complexe și cercetare în IA, cum ar fi Adobe, AQUAsoft sau TeamNet, dar și cu parteneri internaționali, cum ar fi Google și Facebook.

Avem de adus îmbunătățiri pe mai multe planuri pentru a asigura un viitor trainic al mediului științific autohton. Unul dintre obiectivele ARIA este să resuscităm acest segment, cel puțin în zona de inovare tehnologică în IA. Este un domeniu cu aplicabilitate destul de largă și cu foarte mult potențial. Pentru a atinge acest obiectiv este necesar un efort colectiv, venit atât din mediul academic, cât și din industrie.



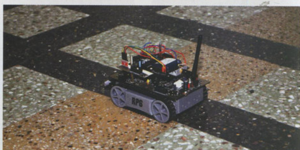
LEVEL: Care au fost cele mai interesante realizări din domeniu, prezente la AIWO 2013? Din punctul Dvs. de vedere, au fost îndeplinite toate țelurile propuse de echipa organizatoare?

Andrei Ciortea: Prezentările din cadrul ediției de anul acesta au fost pe teme foarte variate, printre care inteligența ambientală, învățare pe grafuri mari în rețele sociale, Web semantic, procesarea limbajului natural, robotică și altele. Nu au lipsit nici demo-uri interesante în cadrul expoziției AI Village, printre care aș putea să enumăr robotul umanoid NAO, prezentarea unui UAV (Unmanned Aerial Vechicle), demonstrații de fotbal robotic, line followers, primul laborator de inteligență ambientală din România și proiecte de cercetare dezvoltate în 10 dintre universitățile partenere.

Din punctul meu de vedere, AIWO 2013 a fost probabil cea mai stabilă ediție de până acum. Proiectul s-a maturizat destul de mult. Am reușit să aducem un conținut bine încadrat în domeniul IA, iar eu personal mă bucur de faptul că, din șase prezentări, patru au venit de la companii din România. Feedback-ul primit din partea participanților a fost, în general, pozitiv. Ce a fost poate și mai interesant este că s-au creat conexiuni noi, s-au schimbat idei, iar acesta era unul dintre obiectivele principale: să creăm prin AIWO 2013 un mediu care să stimuleze inovația și schimbul de experiență și cunoștințe.

LEVEL: Ați întâmpinat dificultăți în organizarea ediției 2013? Sunteți mulțumit de nivelul implicării statului român în susținerea evenimentelor de acest gen?

Andrei Ciortea: Dacă un proiect nu ridică suficiente dificultăți, înseamnă că nu țintim suficient de sus. A fost multă muncă în spatele AIWO 2013, însă am avut și multă susținere în organizare din partea partenerilor noștri: studioul de design Kraftmark a avut în vedere tot ce înseamnă design și identitate vizuală, Discovery Channel ne-a pregătit o scenă pentru secțiunea AI Village, iar Facultatea de Automatică și Calculatoare (Universitatea Politehnică din București) ne-a acordat, ca întotdeauna, o puternică susținere logistică.



LEVEL: Ce planuri aveți pentru viitorul apropiat, dar și pentru următoarele ediții AIWO?

Andrei Ciortea: Planurile sunt ambițioase și avem mai multe proiecte în desfășurare în cadrul ARIA. Probabil proiectul cu cel mai mare impact din perioada următoare este BONSAI (Bridging Organizations and National Societies in AI), o școală de vară ce va avea loc în iulie. Este un proiect internațional inițiat de ARIA, în parteneriat cu asociații naționale în IA din Franța, Catalonia și Grecia.

AIWO se află încă la început de drum. Deși ne place să credem că AIWO a avut deja o influență pozitivă asupra mediului științific autohton, inclusiv prin demararea înființării ARIA, în continuare există foarte mult potențial de creștere. Prin ediția de anul acesta, proiectul a început să se contureze din ce în ce mai bine. Personal, și eu sunt extrem de curios să văd ce ne va aduce nou următoarea ediție. Avem deja câteva idei, dar ar fi puțin devreme să vorbim despre ele.

Sperăm că am reușit să aducem în atenția publicului cititor pașii importanți pe care studiul roboticii și al inteligenței artificiale i-au făcut în ultimii ani. Din fericire, România se bucură de prestigiu în acest domeniu, iar organizatorii AIWO 2013 au dovedit încă o dată că se pot realiza lucruri semnificative și la noi, cu efort și implicare. Ne dorim să auzim în continuare numai lucruri bune și îi mulțumim lui Andrei pentru timpul acordat răspunsurilor adresate întrebărilor noastre. ▶ **Aidan**



Hama uRage xPlode și uRage xPlode Evo

O pereche fără pereche

Distribuitor www.altex.ro **Preț** Hama uRage xPlode: 79,90 RON, Hama uRage xPlode Evo: 124,90 RON

Cînd am văzut pentru prima oară o pereche de căști într-o ofertă de produse destinate gamingului, m-am întrebat care este șmenul. Adică, de ce ar trebui să fie o cască anume concepută pentru jocuri, FFS, pînă la urmă, o cască bine făcută este foarte bună la orice, nu? Chestia asta cu „căști pentru jocuri" mi se părea pur și simplu o șmecherie de marketing, al cărei scop era să mai smulgă o piele în plus de pe spinarea necunoscătorilor.

Mă rog, asta cred și în ziua de azi, dar, între timp, am fost nevoit să mă adaptez la existența acestei oferte în domeniul multimedia, ce pare să fi fost suficient de convingătoare cît să genereze o cerere deloc de neglijat. So, simțind nevoia să limpezesc un pic lucrurile, bazîndu-mă pe experiența mea de pînă acum cu astfel de produse, trebuie să răspund înainte de toate la întrebarea fundamentală: ce ar diferenția o pereche de căști destinate jocurilor de una obișnuită?

În primul rînd, cred că este vorba despre redarea frecvențelor joase, atît de prezente în sunetele din jocuri. Acestea trebuie să fie un pic aduse mai în față de o cască de jocuri. Dar, foarte important, acest lucru trebuie să se întîmple fără a sacrifica sub nici o formă claritatea bașilor. Aceștia trebuie să-și păstreze limpezimea, să nu devină boomicioși, și să fie cît mai percusivi posibil. De fapt, secțiunea de atac a oricărui sunet, acel zvîc inițial, trebuie să fie redată cît mai bine, cît mai rapid, de către cască, dat fiind că exploziile, focurile de armă, loviturile sînt tipuri de sunete al căror atac are impact asupra auzului, iar căștile trebuie să poată reproduce acest impact, nu doar sub aspectul frecvențelor redate, ci și al „vitezei" cu care acestea sînt emise.

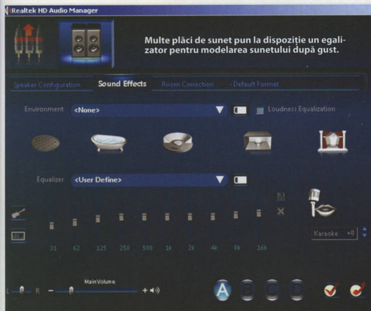

Jocurile: exploziile și inamicii gigantici produc mult, mult bas.


Hama uRage xPlode oferă conexiuni audio pentru microfon și cască.

Dar claritatea este un element esențial pentru o cască de jocuri nu doar în frecvențele joase, ci și în cele medii. Dat fiind că multe titluri oferă sunet tridimensional în cască, claritatea în frecvență medie va ajuta la cît mai buna poziționare virtuală a sunetelor în spațiu. Evident, și frecvențele înalte își au rolul lor aici, dar claritatea este fundamentală în medii și medii-înalte pentru sunetul 3D, pentru că în acea zonă a spectrului audio se produc aglomerările, „înghesuielile" neplăcute, atunci cînd casca nu este capabilă să redea limpede, simultan, mai multe surse de sunet ce evoluează dinamic într-un mediu de joc.

Preț și ergonomie

OK, toate astea se găsesc fără probleme la căști normale, destinate audiției, dincolo de o anu-



Multe plăci de sunet pun la dispoziție un egalizator pentru modelarea sunetului după gust.


Hama uRage xPlode Evo oferă o conexiune USB, incorporînd, practic, o placă de sunet.

mită limită de preț. Să zicem că, la sume de la vreo 80 de dolari încolo, căști normale, nu din cele destinate, chipurile, jocurilor, îndeplinesc condițiile puse de mine mai sus. Orice cască mai scumpă de 80 de dolari, de la producători precum Audio Technica, Sennheiser, Grado, Koss, AKG ș.a.m.d. este foarte bună pentru jocuri.

Iar dacă vreun producător încearcă să vă vîndă căști, vezi Doamne, de gaming, la prețuri mai mari de 80-100 de dolari, înseamnă că vrea să fiți prostul lui. Pentru că, după cum spuneam, dincolo de acest prag financiar, orice cască de la un producător cu tradiție în domeniu este cel puțin mai bună decît ceea ce încearcă să vă vîndă diverși oportuniști care vor să se bage și ei în seamă pe același teritoriu, bazîndu-se pe un marketing agresiv și/sau pe un renume dobîndit în cu totul alte sectoare de hardware.

De aceea, o cască ce se pretinde de gaming trebuie să respecte condițiile de calitate audio pe care le-am prezentat anterior, dar să o facă la un preț competitiv, sub cel al căștilor normale, care sînt suficient de bune cît să poată fi folosite cu succes în orice scop – inclusiv la jocuri. Evident, asta înseamnă că nu putem cere de la o cască de gaming, accesibilă ca preț, să fie una Hi-Fi. Dar îi putem cere să ofere un sunet mai mult decît decent. Și îi mai putem cere ceva, de data asta la capitolul ergonomiei, ceva foarte important pentru un jucător.

O pereche de căști pentru jocuri trebuie să poată fi ținută pe urechi, multe ore în șir, fără să deranjeze. Asta înseamnă că trebuie să nu fie grea, că trebuie să ofere etanșeitate fără a apăsa prea tare urechea și fără a determina apariția transpirației, că trebuie să poată fi ușor reglată din elementele mobile de fixare pentru a se potrivi impecabil pe capul utilizatorului. Și mai trebuie să aibă și microfon.

Well, dacă te uiți la căștile normale, nongaming, de peste 80 de dolari, nu găsești foarte multe modele care să respecte condițiile de ergonomie enumerate de mine. Sincer, nu știu, în general, cîte din perechile de căști existente pe piață se încadrează în cerințele mele – nu foarte multe, în orice caz.

Împricinatele

Acum că am stabilit niște criterii de apreciere a așa-numitelor „căști de gaming", criterii care să dea dreptul de existență acestei subspecii adhoc a încrengăturii headphonatae a regnului auditiv, putem să trecem la recenzarea aproximativ competentă a unor astfel de produse. Este vorba despre două perechi de căști de la Hama, pe numele lor Hama uRage xPlode și Hama uRage xPlode Evo.

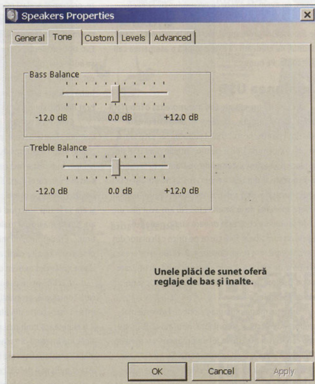
Da, știu, numele lor sînt lungi și oarecum pretențioase. Iar faptul că Hama nu este în domeniul audio un producător care să-ți evoce amintiri, de orice natură ar fi acestea, nu ajută nici el foarte mult. Așa se face că, la vederea cutiilor ce adăposteau aceste căști, prima mea reacție a fost una ușor miștocărească.

După ce am deschis cutiile însă, și am pus mîna pe căști, well, ceva s-a schimbat în atitudinea mea. Căștile Hama uRage xPlode sînt vizibil și pipăibil foarte bine făcute. Vreau să spun, la prețul lor absolut modest, aspectul și materialele din care sînt făcute te duc cu gîndul la modele de cîteva ori mai scumpe. Iar faptul că, atunci cînd le-am luat în mînă, abia leam simțit greutatea, a fost clar de natură să mă pună și mai tare pe gînduri.

Versiunea uRage xPlode este mai simplă sub aspectul dotărilor, deoarece este prevăzută cu cîte un jack mic, pentru ieșirea de cască și pentru cea de microfon a plăcilor de sunet. Versiunea uRage xPlode Evo este dotată cu o interfață audio USB, dar oferă strict numai o conexiune USB, nu și una audio. Cele două perechi de căști sună suficient de diferit, astfel încît consider că merită fiecare o discuție separată.

Versiunea audio

Hama uRage xPlode au bas cît cuprinde, și cuprind enorm de mult bas fără să clipească măcar (mică explicație: cînd un semnal audio depășește capacitatea de redare a unui circuit/difuzor, unda sonoră apare ca



Unele plăci de sunet oferă reglaje de bas și înalte.

fiind tăiată, pe un analizor de semnal; în engleză, „a tăia" – cu foarfecele – este „to clip", motiv pentru care acest cuvînt este deseori folosit pentru a desemna fenomenul de distorsiune apărut la depășirea capacității unui sistem audio de redare a unui material sonor; tocmai v-am explicat glumița mea cu „fără să clipească").

Mai mult decît atît, și asta m-a surprins plăcut, deși cantitatea de bas pe care o poate reda modelul uRage xPlode este enormă, basul rămîne clar, fără distorsiuni și „îngrămădiri". Și mai mult decît atît, această pereche de căști redă și partea de jos a basului, zona de subbass. Este adevărat că înaltele nu sînt tocmai Hi-Fi, iar mediile pot fi înecate pe alocuri în bas, dar asta se rectifică foarte ușor din corectoarele de ton ale plăcii de sunet. Practic, orice placă de sunet din ziua de azi are un reglaj de Treble și unul de Bass – nu trebuie decît să reduceți basul suficient cît uRage xPlode să vă ofere un sunet echilibrat în întreg spectrul audibil de frecvențe. Foarte multe plăci de sunet au chiar egalizatoare grafice pe minimum 10 benzi, care vă vor oferi posibilități extinse de configurare a sunetului emis de căștile Hama uRage xPlode.

Ceea ce este însă foarte important, este faptul că acest model de căști are în el potențialul de a fi folosit după gusturile aproape oricărui utilizator, odată ce este exploatat judicios cu ajutorul reglajelor de înalte, joase sau al egalizatorului. În uRage xPlode este sunetul potrivit pentru oricine – pentru jucătorul care vrea să-și zboare creierii cu bașii exploziilor, pentru cel care vrea să obțină același efect privind filme de acțiune sau ascultînd diverse electro-uri bass heavy, dar și pentru cei care doresc să asculte muzică de altă factură, pînă la cea clasică, sau rock, ce necesită o mai bună redare a frecvențelor medii și înalte. Toți vor beneficia de claritatea și percusivitatea uimitoare, pe aproape toate frecvențele, oferite de Hama uRage xPlode. Repet, nu avem de a face cu un produs Hi-Fi, ci cu unul care oferă un sunet deloc depărtat de cel dorit de ascultătorii pretențioși, și o face la un preț la care, eu unul, nu credeam că este posibilă o asemenea calitate audio. Pe bune.

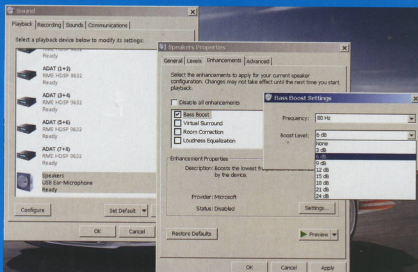
Versiunea USB

Hama uRage xPlode Evo încorporează o interfață audio USB, și singurul conector cu care sînt dotate este unul pentru portul USB. Utilizarea lor este foarte simplă: înfigi mufa USB a căștilor într-un port USB de pe placa de bază și sistemul de operare le detectează ca dispozitiv audio USB generic, instalînd automat driverele necesare, fără a mai fi nevoie de căutarea unor drivere speciale, de la producător. Nu am avut nici un fel de probleme cu aceste drivere audio generice, căștile au funcționat fără cusur pe orice calculator din cele patru pe care le-am încercat. Pentru cei interesați, este bine de știut că aceste căști vor putea fi utilizate atît pe sisteme de operare de la Microsotf, cît și pe cele de la Apple.

Sunetul modelului uRage xPlode Evo este mai echilibrat decît cel al surorii fără interfață USB, în ideea în care basul nu este la fel de pregnant, iar mediile și înaltele sînt mai bine reprezentate. Să nu mă înțelegeți greșit însă, și uRage xPlode Evo pot reda cantități impresionante de bas, cu aceeași claritate ca și celălalt model. De altfel, limpezimea și percusivitatea caracterizează și perechea de căști uRage xPlode Evo, al căror sunet m-a impresionat, situîndu-se într-o zonă de calitate aflată semnificativ deasupra prețului la care sînt vîndute aceste căști.

BASS BOOST

Dacă doriți să măriți prezența frecvențelor joase pe niște uRage xPlode Evo, nu este nevoie decît să vă duceți în Control Panel/Sound, să selectați „Speakers USB Ear-Microfone" și să intrați în Properties, unde la Tabul Enhancements veți găsi o opțiune de Bass Boost în care puteți alege atît frecvența joasă pe care doriți să o amplificați, cît și volumul acestei amplificări, în decibeli.



Pe care nu le simți

Fizic, ambele perechi de căști sînt, practic, identice. Bănuiesc că folosesc și aceleași tipuri de difuzoare, precum și același microfon.
A, da, bine că mi-am amintit, microfoanele din dotarea modelelor Hama uRage xPlode și uRage xPlode Evo sînt excelente, surprinzătoare, la rîndul lor – vocea se aude clar, puternic, parcă de la un microfon dedicat, nu de la unul încorporat într-o cască. De foarte bună calitate este și montura microfonului într-un braț flexibil, solid, dar maleabil.

Cele două perechi de căști sînt, ambele, foarte comode, foarte ușoare, perfect reglabile pentru conformația utilizatorului. Sub aspectul ergonomiei, cel mai bun test a fost cel al unei sesiuni în Of Orcs and Men, în care, după 5 ore de joc în care nu mi le-am dat jos de pe urechi, nu mai știam că le am pe cap și era să le rup firul cînd m-am ridicat de pe scaun și am dat să mă duc la toaletă – noroc că m-am prins la timp... Credeți-mă, nu mi s-a mai întîmplat așa ceva pînă acum cu alte căști, aceste două modele de la Hama chiar sînt extrem de comode.

Urechile nu mi s-au încălzit neplăcut, lucru la care contribuie, probabil, și faptul că celula difuzorului este în mare parte din aluminiu, care conduce căldura și o eliberează mult mai repede decît o celulă de cască alcătuită integral din plastic (material ce izolează termic). De altfel, structura căștii, bazată pe aluminiu, este și mult mai rigidă, ceea ce reduce pierderile de energie cauzate de elasticitatea și/sau eventualele rezonanțe ale elementelor de plastic.

A, ca un amănunt, modelul uRage xPlode este prevăzut, la capătul firului, cu un mic locaș în care se poate înfige mufa de microfon, astfel încît să nu atîrne și să deranjeze dacă luați căștile cu voi pentru a asculta muzică la un player audio portabil. Da, e un detaliu mic, dar care spune foarte multe despre atenția de care s-a bucurat designul acestor căști din partea producătorului.

Ecouri din trecut

Prima impresie pe care am avut-o cînd am pus mîna pe aceste căști a fost că le-am mai văzut o dată, demult. Seamănă suspect de mult cu un model de căști Koss care se găsea la vînzare acum vreo 20 de ani. Ei bine, Koss nu era, la vremea aceea, un nume necunoscut, deoarece produceau unele din cele mai bune căști Hi-Fi de preț accesibil, ba chiar și peste. Și sunetul acestor uRage xPlode și uRage xPlode Evo mi-au amintit de acele Koss-uri – iar asta este de foarte bine.

Surpriza mea a fost însă foarte mare, chiar dacă observasem această asemănare, cînd am găsit între firmele deținute de Hama pe... Koss. E clar, Hama s-au folosit de Koss în designul uRage xPlode și uRage xPlode Evo, iar rezultatul este mai mult decît fericit sub aspectul calității audio și al construcției. Iar prețul la care pot fi cumpărate aceste modele este nu doar cel corect, ci chiar semnificativ mai mic decît atît.

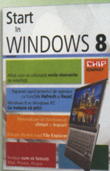
Și da, pot spune despre uRage xPlode și uRage xPlode Evo că sînt niște căști de gaming, pentru că respectă toate exigențele de această natură pe care le-am expus la începutul prezentului articol. Hama a introdus cu onestitate amîndouă uRage xPlode-urile în categoria produselor destinate jucătorilor, cărora eu le recomand călduros. ▶ **Marius Ghinea**

Apariţii în COLECŢIA CHIP KOMPAKT

EDIŢIE LIMITATĂ



OFFICE 2013
Noua suita de birou lansată de Microsoft a fost regândită în detaliu. Află cum să obţii cea mai bună productivitate utilizând Excel, Word sau PowerPoint.



WINDOWS 8
Tot ce trebuie să ştii despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



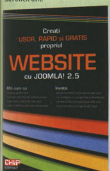
PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE
Sfaturi, trucuri şi tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, esenţiale pentru designerii web.



LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE ŞI TWEAKING
Sfaturi şi trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu şi a lui Libre Office.



GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID
Aflaţi cum puteţi folosi la maxim puterea Android.



WEBSITE CU JOOMLA! 2.5
Învaţă conceptele de bază ale unui popular sistem de gestiune a conţinutului.



CSS - TEHNICI ESENŢIALE
Folosind tehnicile CSS din această carte, puteţi să modernizaţi felul cum arată site-urile dumneavoastră.



TEHNICI DE WEB DESIGN
Învaţă şi aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop şi Flash.



EXCEL 2010
Prin această carte, vă ghidăm primii paşi în extragerea, agregarea şi analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



FANTASY ART
Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împătimit de artă care doreşte să înveţe să creeze personaje şi peisaje fantastice!



ÎNVAŢĂ CU PROFESIONIŞTII INDESIGN
Veţi descoperi ghiduri profesioniste de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspiraţie şi o serie de tehnici profesioniste.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Faceţi primii paşi, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranţă într-un designer iscusit!



WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare şi tuning pentru sistemul de operare Windows 7.

Cărţile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziţionate în magazine, librării sau online:



COMANDAŢI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta şi camera telefonului dumneavoastră mobil puteţi comanda acum rapid şi la preţ avantajos cărţile dorite! Folosiţi-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalaţi prin intermediul telefonului una dintre aplicaţiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intraţi în librăria de aplicaţii dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) şi căutaţi o aplicaţie pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicaţiei este de ajuns să o porniţi pe telefon şi folosind camera aparatului, să încadraţi pătratul alăturat cu codul QR, daţi clic, iar aplicaţia vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanaţi codul de mai jos



SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicaţii gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Preţurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile şi pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!



Distribuitor Network One Distribution **Preț** aproximativ 123 Lei

Genius HS-G530 „Giant Hornet"

Îmblânzirea gărgăunului GX

Genius trece printr-o schimbare radicală de imagine. Până acum, aveam tendința unei asocieri nefericite între produsele companiei din Taiwan și lipsa unor standarde de calitate high-end. Gama GX, destinată gamerilor, încearcă să schimbe această viziune prin adoptarea unei atitudini agresive în designul perifericelor. Scorpionul stilizat, ales drept simbol al noii direcții evolutive, îi cedează titlul de nevertebrată agresivă unei insecte înțepătoare – analogie potrivită dacă mă gândesc la unele trăsături reprezentative pentru Genius HS-G530 "Giant Hornet" (Gărgăune).

Heavy Duty

Primul lucru pe care l-am sesizat atunci când am scos headset-ul Genius din ambalajul frumos decorat a fost aspectul plăcut și construcția solidă. În sfârșit aveam în mână un produs ce nu transpira „chinezărie" prin toți porii. Plasticul ales este plăcut la atingere, iar cordeluța căptușită reușește să fie rezistentă și flexibilă în același timp. Am apreciat în mod special sistemul articulat prin intermediul căruia cupele sunt atașate de headband, mișcarea pivotală permițând o așezare comodă pe urechi, în orice poziție. Căștile testate de mine au venit în combinația portocaliu-negru, probabil o aluzie la coloritul viespii gigantice, însă trebuie să recunosc că arată foarte bine, comparativ cu alte modele Genius mai vechi. Cupele căștilor, deși nu sunt circumauriculare, izolează sunetele exterioare destul de bine, grație căptușelii din material sintetic. Alte puncte forte ale construcției sunt microfonul cu braț flexibil și cablul foarte gros, terminat în doi conectori jack auriți de 3.5 mm, protejați de manșoane masive. Controlul volumului este dispus pe fir și nu incomodează deloc prin poziționarea aleasă. Astfel, Giant Hornet rezistă fără probleme la smuciturile accidentale, atât de comune atunci când purtăm căști cu fir. Singura problemă majoră de design este greutatea ridicată (~345 grame), după câteva ore putând apărea dureri supărătoare de cap sau ceafă la utilizatorii ceva mai sensibili.



Înțeapă!

Am ales să testez Giant Hornet în două etape: o sesiune de Racedriver GRID, urmată de audiția unui CD audio. În joc, cele două difuzoare de 50mm, tratate cu neodim, s-au descurcat surprinzător de bine. Zgomotul motoarelor de pe circuit a fost redat cu precizie, fără distorsiuni supărătoare, frecvențele joase și cele înalte fiind corect individualizate auditiv. Bașii sunt clari și puternici, îndeplinind așteptările oricărui gamer aflat în căutarea unui produs cu raport calitate-preț bun. Pentru un headset din gama low-cost, HS-G530 oferă o performanță neașteptată, sesiunile de gaming devenind simțitor mai imersive. Frecvența de răspuns este cuprinsă între 20Hz și 20KHz, cu o sensibilitate de 97dB. Microfonul captează ușor vocea, chiar și atunci când nu este ținut aproape de gură. Cât despre comportamentul lor în cadrul audițiilor muzicale, Giant Hornet se află în balans, pe muchia dintre slab și acceptabil. Din nou, doar sunetele joase ies în evidență, înaltele având la volum ridicat un efect înțepător, deranjant. Nici nu-i de mirare, ținând cont de încadrarea acestui model de căști în rândul celor destinate exclusiv gaming-ului. Totuși, își fac binișor treaba în cazul unui MP3 mai puțin pretențios. Cu o fidelitate audio mediocră, headset-ul Genius HS-G530 este o alegere bună pentru jucătorii atenți la bugetul investit în periferice, dar care se așteaptă la un produs fiabil, bine construit și ușor de utilizat. ▶ Aidan

Roccat SAVU

Plăcere vinovată

Distribuitor SKIN **Preț** aproximativ 300 lei



Elegant și practic, Roccat Savu are un design clasic, nepretențios.

Fiecare gamer/techie are o mică plăcere vinovată. Cunosc jucători experimentați îndrăgostiți orbește de tastatura sau mouse-ul lor. Pentru mine, lucrurile se opresc la raportul dintre designul unui produs și dotări. Dacă există un echilibru, atunci e bun. Totuși, sunt momente când cedez în fața unui singur detaliu – la prima vedere nesemnificativ –, hipnotizat de chemarea irezistibilă a culorilor schimbătoare sau a vreunui buton programabil cu aspect sci-fi. Damn you, Roccat Savu! De ce trebuie să-mi placi atât de mult?

Stealth Pin-Up Toy

La exterior, Savu păstrează liniile specifice mouse-urilor Roccat de ultimă generație. Zonele curbate se îmbină plăcut cu unghiurile ascuțite, rezultatul putând fi descris drept o mixtură între o siluetă pin-up și un avion stealth. Într-o palmă cu dimensiuni medii, mouse-ul fabricat de Roccat se așază binișor, chiar dacă mâna este sprijinită cu totul pe el. Eu oscilez între prizele claw grip, palm sau flat finger în funcție de jocul abordat, dar trebuie să recunosc că Savu este mai ușor de manevrat fără greutatea suplimentară a întregii palme. Mișcat din degete și încheietură, acesta alunecă cu ușurință pe orice suprafață, fiind ajutat de greutatea redusă și teflonul de pe partea inferioară. Singurul minus din design, pentru mine, este folosirea plasticului abraziv pe margini. E deranjant la atingere dacă aveți palma transpirată și, oricum, nu se ridică la nivelul aderenței unui material cauciucat cu striații (încă puțin și am senzația că vorbesc despre cu totul alt gen de „jucărie").

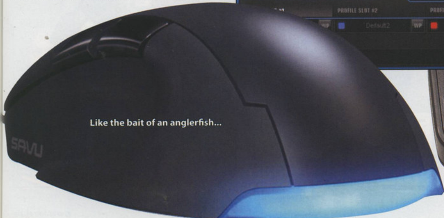
Lumină și culoare

Roccat Savu nu este un mouse de gaming tocmai ieftin, dar prețul piperat este justificat de dotările și funcțiile oferite. La bază se află un senzor laser Pro-Optic (R3) la 4000DPI, cu posibilitatea schimbării rezoluției prin intermediul soft-ului inclus în pachet. De asemenea, Roccat Savu permite salvarea și modificarea de profiluri personalizate, în funcție de cerințele jocului abordat. O trăsătură frumoasă de design este și banda iluminată LED, culoarea indicând profilul selectat – cu alte cuvinte, plăcerea mea vinovată. Trebuie să recunosc că ador felul în care pulsează, amintindu-mi de un gadget extraterestru. Știu, sunt superficial și nu merit dragostea voastră, dar mouse-ul arată perfect cu un mov-neon radiind domol. În total, Savu dispune de 12 butoane configurabile și o rotiță de scroll, acoperită cu un material cauciucat pentru o aderență mai bună.

Împreună cu tehnologia proprietară Easy-Shift [+] (echivalentul tastei Shift), fiecare buton poate executa două funcții complet diferite. Inginerii de la Roccat au conceput un mouse ușor și echilibrat, cu o construcție solidă, perfect pentru jucătorii dreptaci aflați în căutarea unei combinații armonioase între calitate, design clasic și funcționalitate.

Precizia ridicată asigură un spor de eficiență în FPS-uri, iar posibilitatea selectării unui profil individualizat, cu un minim de efort, îl face preferatul pasionaților de RTS-uri competitive, unde micromanagementul este la ordinea zilei. În plus, Roccat Savu arată foarte bine și, grație fiabilității, este o investiție pe termen lung, ce își merită fiecare bănuț. ►Aidan





Like the bait of an anglerfish...



Suprafața de teflon alunecă perfect pe un mousepad textil

Asus ROG Orion Pro

Mai mult sau mai puțin 7.1

Distribuitor Partenerii ASUS **Preț** aproximativ 470 lei

Republic of Gamers – abreviat ROG – este un brand cunoscut în rândul pasionaților de jocuri, aflați mereu în căutare de componente și periferice performante. În teorie, ROG e doar un departament Asus exclusivist, orientat spre segmentul gaming – în practică, Republica și-a declarat de mult „independența". Fiecare produs nou consolidează reputația brandului, căștile Orion Pro rămânând fidele standardelor înalte de calitate și design.

Confortabile, fără să întindă coarda

Încă de la primul contact cu Orion Pro, am rămas impresionat de calitatea materialelor utilizate în construcție și de greutatea redusă. Headset-ul ROG cântărește numai 268 de grame, o veste bună pentru cei care petrec ore în șir într-o sesiune de joacă, cu căștile pe urechi. Pe deasupra, cordeluța este realizată dintr-un plastic flexibil, foarte ușor, întărită cu o lamelă metalică pe interior și căptușită cu un burete plasticat, moale, pe suprafața ce intră în contact cu capul.



Difuzoarele circumauriculare folosesc o căptușeală similară pentru a izola urechile de mediul exterior. Orion Pro sunt foarte ușor de purtat, factorii ergonomici având o importanță majoră în aprecierea corectă a unui headset dedicat gaming-ului. Singurul minus la această categorie este cablul principal, lung de 2.5 metri, îmbrăcat în material textil: deși există un organizator pentru fir, acesta formează bucle la cea mai mică pliere accidentală.

Bang-Orion!

Orion Pro nu sunt o alternativă pentru Vulcan, în ciuda unor recenzii ambițioase – în schimb, căștile excelează prin multifuncționalitate. Dotat cu un DSP (digital signal processor) ROG Spitfire USB – capabil de virtualizare 7.1, amplificare și egalizare audio –, headset-ul celor de la Asus vine pregătit pentru gaming din cutie. Nu necesită drivere, iar butoanele pentru controlul funcțiilor speciale și al volumului sunt montate pe fir. Poziționarea tridimensională virtualizată adaugă un plus de imersivitate jocurilor, în timp ce funcția AMP îmbunătățește profunzimea acustică, cu toate că bașii suferă la frecvențe foarte joase. Totuși, Orion Pro oferă o experiență plăcută în timpul audițiilor muzicale, mai ales atunci când sunt legate direct la o placă de sunet dedicată. Distorsiunile sunt rare, claritatea fiind un punct forte al difuzoarelor de 50mm, cu magneți din neodim. Pe lângă impedanța de 32ohm și frecvența de răspuns cu valori cuprinse între 20Hz și 20kHz, headset-ul beneficiază de noise cancelling pasiv, de până la maximum 30 dB. Cupa stângă adăpostește un microfon flexibil, retractabil. Am găsit această proprietate folositoare în combinație cu gestionarea eficientă a cablului, căștile putând fi utilizate oricând, împreună cu un player MP3 sau o tabletă, chiar și pe stradă. Așadar, Asus ROG Orion Pro este un headset capabil, potrivit celor aflați în căutarea unui echilibru între performanța audio superioară in-game și redarea melodiilor preferate cu fidelitate. Ușoare, robuste și extrem de practice, sunt alegerea perfectă pentru un LAN party prelungit. ▶ **Aidan**



Hama CreeDroid pentru Android/iOS

Ofertant Altex.ro **Preț** 199,90 lei

Mulți dintre posesorii de tablete și smartphone-uri își folosesc dispozitivele mobile cu obstinență mai mult pentru jocuri, însă schema de control a personajelor numai prin intermediul touch screen-ului nu este la fel de precisă și intuitivă precum cea oferită de un controller clasic. În plus, cei cu degete mai barosane pot pierde mult din ceea ce se întâmplă pe ecranul smartphone-ului din dotare, mai ales dacă acesta vine cu un ecran mic. Pentru ei și nu numai, producătorii de accesorii s-au gândit să construiască controller-e dedicate dispozitivelor bazate pe sistemele de operare Android și iOS, iar Hama, evident, este unul dintre ei.

Hama CreeDroid a fost conceput pentru a ne ușura joaca pe tablete și smartphone-uri (în jocurile care suportă o asemenea metodă de control), încercând să ofere o experiență de joc cât mai apropiată de joaca pe console precum Xbox 360 și PS3. CreeDroid este solid, materialul folosit la îmbrăcarea lui este plăcut la atingere și îi dă un aer sofisticat, butoanele răspund cu precizie, iar aspectul general te trimite cu gândul la controller-ul de Xbox 360. Personal, n-aș fi ezitat să mă apropii și mai mult de designul acestuia din urmă, pentru o priză mai eficientă, dar mai depinde și de palma omului, așa că n-o să mă plâng. Layout-ul butoanelor însă, se apropie mai mult de cel al controller-ului de PS3.

Conectarea la dispozitivele mobile se face ușor, prin Blutooth, iar versiunile minime ale sistemelor de operare cu care este compatibil sunt Android 2.3, respectiv iOS 4.0. Pentru a-l testa, am utilizat o tabletă Sony Xperia cu Android 4.0.3 și două smartphone-uri: un HTC One X cu Android 4.1.1 și un iPhone 4S cu iOS 5.1. Jocurile în compania cărora l-am butonat au fost FPS-ul Dead Trigger, 3rd person shooter-ul SHADOWGUN: DeadZone și racer-ele GT Racing: Motor Academy Free+ și Beach Buggy Blitz, toate gratuite și disponibile atât pentru Android, cât și pentru iOS.

Pe toate platformele și în toate jocurile cu care l-am pupat, Hama CreeDroid s-a comportat în mare măsură la fel, răspunzând cu precizie comenzilor. Am simțit însă lipsa opțiunii de reglare a senzitivității, nevoia unor mișcări mai fluide făcându-se simțită mai ales în cazul shooter-elor, unde precizia loviturilor este esențială. În Dead Trigger, de exemplu, mișcările armei sunt prea bruște, iar asta te poate face să ratezi ușor țeasta unui zombie care este gata să te muște. Pe de altă parte, în jocurile de curse n-am avut cine știe ce probleme. Controller-ul mai poate fi folosit și ca mouse sau tastatură, însă funcționează ireproșabil numai în primul caz. Ca tastatură, poate cu o versiune mai nouă a software-ului, pe care va trebui să o pândiți pe site-ul producătorului.



Așadar, putem spune că Hama CreeDroid este un controller versatil, de bună calitate, dar a cărui portabilitate putea fi crescută, dacă îl făceau ceva mai mic. Poate fi conectat și la un laptop, dacă acesta vine echipat cu Blutooth, iar faptul că în anumite tipuri de jocuri se comportă puțin mai altfel decât te-ai aștepta, ar putea fi, de fapt, o „caracteristică" generală controller-elor dedicate sau chiar a jocurilor construite pentru dispozitive mobile bazate pe Android și iOS. N-avem de unde să știm, căci este primul din specia lui cu care ne intersectăm. Așa că m-am adaptat eu controller-ului, și nu invers, iar acum mai că nu m-aș mai dezlipi de el. Păcat că mă lasă atât de repede bateria telefonului, iar jocurile care beneficiază la maximum de pe urma unei scheme complexe de control – cum este cea oferită de CreeDroid – nu sunt, deocamdată, atât de multe pe cât aș vrea.

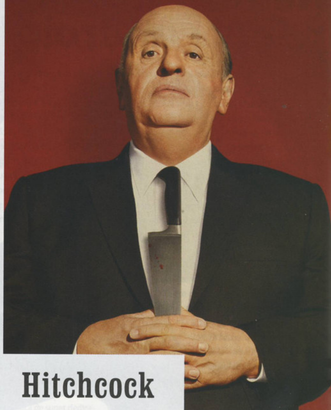
Recomandat mai ales celor care se joacă în neștire pe platformele lor mobile jocuri cu suport nativ pentru astfel de controller-e. Grand Theft Auto III, de exemplu, este unul dintre ele. ▶ **KiMO**





Zborul (Flight)

Ştii că ai văzut un film bun când începi să scrii despre el, deschizi trailer-ul ca să te reintroduci în atmosferă şi bum! eşti acolo, ţi s-a zbârlit pielea pe tine ca lu' Andra şi dai din cap că „aşa da"! Dar staţi, nu deschideţi trailer-ul, că vă stricaţi filmul, iar dacă deja l-aţi văzut, uitaţi-l înainte de a vă duce la cinema. O să încerc să vă conving, fără a spune, de fapt, nimic. Filmul este o dramă excelentă, regizată de Robert Zemeckis (Back to the Future, Forrest Gump, Contact) şi jucată de Denzel, care pare că e ca vinu': cu cât îmbătrâneşte, cu atât devine mai bun. Nu vă lăsaţi păcăliţi de poster sau de ce aţi văzut până acum, filmul nu are decât o singură secvenţă de acţiune, una, e adevărat, atât de tensionantă, încât veţi sta cu gura deschisă pe marginea scaunului şi veţi uita să mai respiraţi. O „secvenţă" atât de puternică, încât vă va purta pe parcursul întregului film. Un film care, de fapt, nu este despre avioane şi piloţii lor, ci despre oameni în general. Un studiu făcut pe un anumit tip de personalitate. Bun!



Hitchcock

Înainte de a începe, vreau să deschid o paranteză şi să mulţumesc celui, celei sau celor care aleg filmele de pe TVR2. Dacă vreţi să vedeţi filme de care, cel mai probabil, nu aţi auzit niciodată, dar care toate au ceva de spus... e incredibil, dar nu dau niciodată greş. Nu mai spun că nu sunt întrerupte nici de publicitate. Ce-mi veni? Ei bine, Hitchcock se încadrează perfect în ce am văzut în ultima perioadă pe acest canal. Este un pic frivol, dar în acelaşi timp interesant, este ciudat, dar în acelaşi timp nu poţi schimba canalul/sala. Pelicula se vrea una autobiografică, despre perioada din viaţa marelui producător, regizor etc. în care a turnat filmul de cult Psycho. Spun „se vrea" pentru că primele şi ultimele 10 minute strică tot ce au clădit, o să vedeţi ce vreau să spun, şi, chiar dacă e clasificat ca o dramă, este, de fapt, mai mult o comedie. E ca şi cum te-ai uita la House, dacă House ar fi fost un regizor de filme. Un House jucat de Anthony Hopkins, care, în sfârşit, joacă şi altceva decât rolul pe care-l interpretează atât de bine în mai toate filmele lui. ▶ **ncv**

www.

www.youtube.com/user/FPSRussia

FPS Russia este un canal unde puteţi să vedeţi cum un nebun trage cu toate armele imaginabile şi inimaginabile. Ce îl face cu adevărat deosebit, pentru noi, este însă faptul că, din când în când, filmuleţele au ca temă un anumit joc, iar nebunul testează armele memorabile din el. E foarte interesant să auzi şi să vezi arma reală. Să apreciezi cam cât sunt de grele sau de greu de mânuit. Îmi place şi faptul că explică, de obicei cu mult umor, care sunt problemele pe care le poţi întâmpina – de exemplu, cu arcul olimpic (recurve), folosit în mai noul Farcry, ce face acea armă deosebită, şi aşa mai departe. Am fost impresionat de cât de puternic este reculul celor două 1911 cu amortizor folosite de Agentul 47, dar şi de cât de silenţioase sunt. De cât de greu se reîncarcă şi se trage cu un pistol cu cremene, ca cele folosite în Assassin's Creed 3. Şi, bineînţeles, de cât de puţin bombastice sunt sunetele făcute de majoritatea armelor. Un Desert Eagle, de exemplu, deci unul dintre cele mai puternice pistoale existente, sună ca şi cum ai fi aruncat nişte artificii în faţa curţii.





ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*

un Card Hama micro SD 8GB + adaptor





Abonament BONUS 12 apariții +





Abonament BONUS 12 apariții +







Abonament BONUS 12 apariții +



It's Time for U to Rage!

www.hama.com

hama THE SMART SOLUTION

nai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

*fertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. ...nusul (Card micro SD 8 GB + adaptor Hama) va fi trimis împreună cu prima revistă din abonament.

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
HIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
HIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
HIP cu DVD -12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
EVEL - 6 apariții			75,00 lei	
EVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
EVEL - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
OTO VIDEO - 6 apariții			60,00 lei	
OTO VIDEO - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
OTO VIDEO - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-415158 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la shop@chip.ro sau la telefoanele 0268-415158, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-415158.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO49 OTPV 2100 0072 0425 RO01 deschis la OTP Bank Brașov.
- pentru bugetari, cont Trezoreria Brașov: RO90TREZ1315069XXX000746
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

enumirea firmei / C.U.I.

ume, prenume

ârstă | Ocupație

tr. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

ocalitate

od Poștal | Județ

elefon | e-mail

m plătit | lei în data de | cu mandatul poștal/ordinul de plată nr.

m mai fost abonat, cu codul | Semnătura

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la shop@chip.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-415158. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

NEXT ISSUE*



review

Kratos se ridică...

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

Ghici cine se răzbună.

SNIPER 2 GHOST WARRIOR

La vânătoare de capete.

SIMCITY

Construiește! Dacă poți?!

*Cu titlu informativ

LEVEL
JOC FULL

CODENAME: PANZERS COLD WAR



STORMREGION

LEVEL DVD CODENAME: PANZERS COLD WAR 03.2013

WWII IS HISTORY
AND THE COLD WAR HAS JUST BEGUN!

În timpul Războiului Rece, staus quo-ul dintre forțele de ocupație ale Aliaților și Sovieticilor atârnă de un fir de păr, când un accident aviatic petrecut deasupra aeroportului Tempelhof în timpul Blocadei Berlinului amenință să provoace un nou război mondial. Însă coliziunea tragică dintre un avion de transport american și unul de vânătoare rusesc nu costă doar viețile celor două echipaje, evenimentul dovedindu-se a fi exact încurajarea de care aveau nevoie Stalin și Armata sa Roșie pentru a porni un război împotriva NATO.



CARACTERISTICI
- **Decor istoric unic:** perioada Războiului Rece oferă un fundal terifiant pentru un război total
- **Sistem Point of Interest:** echipele trebuie să ocupe structuri de pe hartă pentru a obține puncte de prestigiu suplimentare. În funcție de locația și tipul structurii ocupate, punctele de prestigiu pot fi utilizate pentru a solicita atacuri speciale cum ar fi bombardamente cu napalm sau elicoptere de asalt.
- **Războiul Rece Suprem:** reprezintă culmea războiului convențional din acea perioadă, incluzând bătălii realiste între tancuri grele precum bestia americană M103 și ferocele T-10 rusesc.
- **Tactici de luptă urbane:** infanteria poate utiliza tactici de luptă urbane specific, cum ar fi adăpostirea, construirea unor fortificații și săparea tunelurilor.
- **Condiții meteo dinamice:** condițiile meteo dinamice afectează comportamentul unităților și limitează raza vizuală în timpul luptei.
- **Spațiu larg de manevră:** decoruri immersive cu spațiu larg de manevră, ce dau și mai multă adâncime manevrelor tactice.

CERINTE MINIME DE SISTEM
SISTEM DE OPERARE Windows XP/Vista/7 **PROCESOR** Intel Core2 Duo 1.8Ghz sau AMD Athlon X2 4400+ **MEMORIE** 2 GB RAM **PLACA VIDEO** ATI Radeon X800 sau NVIDIA GeForce 6800 **SUNET** Placă de sunet compatibilă DirectX 9.0c **SPAȚIU PE HDD** 6.0 GB

LEVEL

12
www.pegi.info

STORMREGION

EXTRAS

VIDEO
PlayStation4 Conference

DEMO
OMERTA CITY OF GANGSTERS

MOD
CRYSIS WRECKAGE



WORLD OF TANKS

ROLL OUT



În anul 1944, Regimentul 9 de tancuri japonez, implicat în apărarea insulei Saipan, a lansat un contraatac înverşunat împotriva atacatorilor americani. La 17 iunie, 36 de tancuri de tip 97 Chi-Ha s-au deplasat către liniile deţinute de către puşcaşii marini din regimentul 6. Cu toate că japonezii au fost până la urmă înfrânţi, acesta a fost cel mai mare atac cu tancuri de pe teatrul de război din Pacificul Central. Fă cunoştinţă cu Ţara Soarelui Răsare în Lumea tancurilor şi încearcă şi tu tancurile Chi-Ha!







JOACĂ GRATUIT - WWW.WOTRO.NET





WARGAMING.NET
LET'S BATTLE